PC • MAC • 3DO • SEGA • NINTENDO • SONY

PRO ИГРЫ

X-COM: Terror from the Deep

Terminal Velocity

Обзор авиасимуляторов

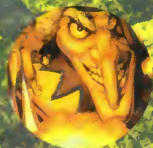
№3



Интервью с Алексеем Пажитновым



Гид RELENTLESS (Little Big Adventure)



Гид KYRANDIA III



СЛОВЕЧКИ РЕДАКТОРА

Мы произносим слово скорость, не вкладывая в него, как нам кажется, никакого священного смысла. Однако, скорость, пожалуй, одно из центростремительных понятий нашего космоса. Мы то и дело создаем для себя удобные, компактные, быстропроживаемые модели вселенной и предыдущие начинают казаться нам чересчур медленными. Скорость стала одним из шаблонов новых технологий и в то же время единственной "идеологией" киберпространства.
Однако для игроков скорость, в первую очередь, это DOOM, а затем полеты и звездные войны. Почему? Неужели только потому что эти игры требуют "активной пальцевой деятельности" в отличие от ролевых?
Но ведь во всех играх время скомпрессировано до невероятности, во всех мы проживаем более или менее стремительную и короткую жизнь. Однако именно полеты связаны с упоительным и чистым проживанием скорости как таковой. Это ощущение наркотически привязывает нас. И вот опять, ride–аттракционы, попытки снова обогнать "этого чертого TIE–истребителя", восхитительный серфинг и горные велосипеды.
Однако если вы настолько ленивы, и вам скучны авиасимуляторы, пропустив несколько страниц вы найдете в нашем журнале новую рубрику – ТАКТИКА – с полным гидом трех игр и секретами X–COM 2.
Нас очень порадовали ваши письма, особенно интересные мы решили опубликовать в новой рубрике ИНТЕРФЕЙС. Мы будем стараться отвечать на ваши вопросы и ждем от вас не только восторженных откликов, но и строгой критики, и интересных предложений.
Надеюсь, несмотря на летнюю жару, у вас впереди много бессонных ночей, посвященных боям, мировым войнам и горячим клавишам.

главный редактор Эва Рухина

PRO ИГРЫ

Основан в 1994 году
выходит 6 раз в год

№ 3/95 (3)

Подписано в печать с оригинал-макета
31.07.95

Формат 60x90/8. Гарнитура Гельветика
Печать офсетная.
Тираж 20000.

Общество с ограниченной
ответственностью
"АНТОНЮК– Консалтинг",
адрес: 129223, Москва, пр-т Мира,
ВВЦ, ПОК.

Отдел рекламы: 216-53-90, 216-50-83
Отдел подписки
и распространения: 216-15-30
Телефон редакции: 216-75-90
факс: 216-83-56
E-mail: editors@pcworld.idgr.msk.su

Верстка выполнена на издательской
системе ООО "АНТОНЮК– Консалтинг",
Пленки изготовлены компьютерным
центром "РМ",
Отпечатано в типографии компании
ScanWeb (Финляндия).





Конкурс.....14
"Аниграф–95".....16
Новости.....17
Топ.....64
Подписка на 1995–96 год.....65

ИНТЕРФЕЙС
Письма читателей.....13

ИНТЕРВЬЮ
Интервью с Алексеем Пажитновым.....8

ИНТЕРРАКТ
Одержимые скоростью Александра Обухова.....6
Новые электронные журналы Сергей Гурко.....62

ИГРЫ ДЛЯ ПК
Обзор авиасимуляторов Скотт Вольф.....18
Flight Unlimited Николай Абрамов.....23
US Navy Fighters Евгений Луньков.....24
Terminal Velocity Михаил Ягодкин.....25
Master of Magic Аллена Кравченко.....26
Command & Conquerer Михаил Ягодкин.....28
Сказки под Луной Дмитрий Захаров.....29
Кот в сапогах Аркадий Минин.....30



ТАКТИКА
X–COM: Terror from the Deep Алексей Свиридов.....32
Relentless: Little Big Adventure Антон Могилевский.....34
Kyrandia III: Malcolm's Revenge Антон Могилевский.....40
Alone in the Dark III Андрей Монастырский.....44

ИГРЫ ДЛЯ МАКА
Return to Zork Артемий Лебедев.....46
BBS на Макинтошах в Москве Артемий Лебедев.....48

ВИДЕОДЖУНГЛИ
Road Rash III Евгений Луньков.....50
Tekken и Toh Shin Den Александр Курило.....52

СТОПКАДР
Что такое тренажеры и зачем они нужны? Артур Дышаленков.....54

ДЕПО
Стереосистемы и 3D MAX Артур Дышаленков.....56
MPEG и немедленно! (продолжение) Александр Курило.....58
Объемный звук Дмитрий Солдатенков.....60

ОДЕРЖИМЫЕ СКОРОСТЬЮ

Выследить и убить – настоящее мужское удовольствие. Наиболее молодая прослойка любителей симуляторов – студенты, выпускающие таким образом пар. Но большинство – преуспевающие 30–40–летние. Это беспокойный возраст: не каждый мужчина уверен в том, что зарплата, которую он приносит домой, может считаться "добычей".

Flight–sim – это апофеоз человеческого охотничьего инстинкта, подогретый мужским техно–фетишизмом и скоростью.

"Посторонним людям это покажется весьма странным,– говорят разработчики Air Warrior.– Большинство участников нашей сетевой игры полностью посвятили себя этому довольно эзотерическому развлечению. Это совершенно разные люди, объединенные одной жаждой".

Air Warrior доступна на скорости от 2400 до 9600 бод. До ста и более людей могут одновременно летать в сетевом небе. Сейчас, например, они отыгрывают сценарий, имитирующий Британскую битву 1940 года во всех возможных подробностях. Эта игра существует примерно с 1986 года. Ее создателем был Кевин Флинн, доктор наук в прикладной математике. Доступ к Air Warrior предоставляет сеть GEnie по цене три доллара в час, а служба Delphi позволяет играть 20 часов за ничтожную плату и затем скачать бесплатно дисковую версию. Существует и коммерческое издание игры, стоимостью в 55 долларов, опубликованное фирмой Gametek. Можно играть как одному, так и по модему. CD–ROM версия содержит даже фрагменты киносъемки времен Второй Мировой и записи переговоров пилотов. Любители симуляторов одержимы достоверностью!

Настоящие ветераны Второй Мировой смотрят на симуляторы с нескрываемым недоверием. "А где моя воздушная топливная смесь?"– спрашивают они, рассматривая приборную доску на экране компьютера. Разработчики Air Warrior обещают: "Мы хотим дойти до стадии, на которой вы будете и заряжать магнето, и проверять воздушную топливную смесь..." Они так хотят сделать искусственное реальным. Насколько это возможно. И постепенно движутся к этому. Когда игра зарождалась, многие из ее создателей сомневались: захотят ли игроки вдаваться в то количество подробностей, что есть в игре? Не испугает ли это их? Напротив! Успех был невероятным. Аутентичность выиграла бой.

У Air Warrior даже есть сетевая летная академия. Можно пройти семинедельный курс по борьбе с "детской смертностью" – с собственной неопытностью, гибельной в бою. Закончившие академию приглашаются в эскадрильи, на существовании которых и держится игра.

Естественно, в симуляции ты не рискуешь жизнью. А если ты к тому же настоящий пилот – а они часто играют в подобные игры – ты можешь испробовать все те маневры, которые не осмелился бы применить в настоящем полете. Ничто тебя не связывает.

Это игры для мужчин. Для терпеливых, настойчивых, упорных, которым хочется выучиться летать лучше, потом еще лучше, тренироваться до тех пор, пока жена не потеряет терпение и не разобьет компьютер молотком. При этом интерес к воздушным битвам особенно силен в Англии и США. Сколько забытых жен от тоски играют в "Тетрис" или флиртуют с бакалейщиками в магазинах, пока их мужья ломают джойстики в азарте боя, гоняя на пиксельных самолетах!

Никто точно не знает, каким образом осуществился переход от военных симуляторов к игровым. Скорее всего развитие было взаимным: игроки учились у военных, и наоборот.

В ранних 80–х существовала такая симуляция, как Mustang. Примитивная, полная ошибок. Потом появился первый Falcon, прямой наследник тех программ, что Spectrum HoloByte создавал для военных симуляторов. Следующим был Ace of Aces

Конечно, в летных симуляторах есть кайф: приятно уметь удачно взлететь и сесть, тем более что в хорошей реалистичной игре это требует немалого мастерства. Но истинная причина лежит глубже: МУЖЧИНЫ ХОТЯТ УБИВАТЬ.

фирмы Accolade, а потом, начиная с 1989, резко выросло качество...

За невероятно короткий срок игры эволюционировали: разрешение стало выше, графика – резче, взаимодействие – быстрее, цвета и звуки сделались богаче, и достоверность явно повысилась. Однако большинство игр, подобно Falcon и Air Warrior, не до конца реалистичны: изображение выглядит немного абстрактным, геометризованным, ему недостает текстурности. Впрочем, если у вас есть хоть капля воображения, то и такой степени жизнеподобия достаточно – можно легко представить себе, как выглядит сцена боевых действий в общем. Изображение рулевой рубки самолета изнутри может быть очень детальным, и хорошо, если машина легко слушается руля, что крайне важно для игры.

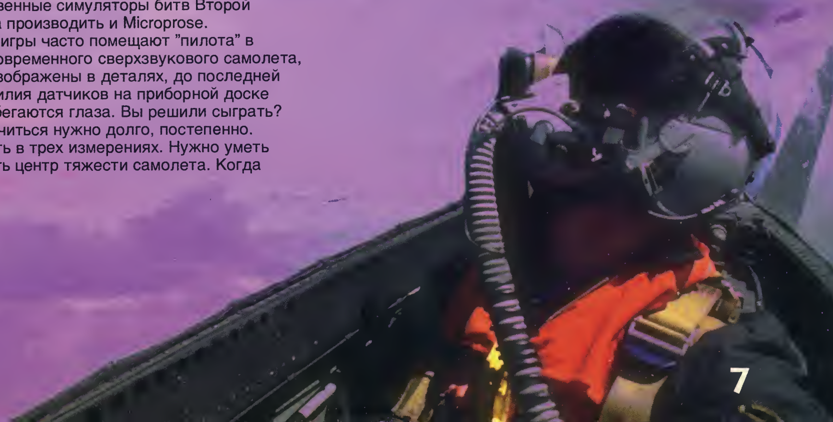
В 1990 году появились многочисленные симуляции воздушных битв, происходивших во время Первой мировой войны. Например, Blue Max фирмы Three-Sixty Pacific, где можно не только драться в воздухе, но и планировать стратегию боя на земле, затем игра Knights of the Sky от Microprose, преодолевшая барьер скорости модема, и наиболее точная технически – Red Baron фирмы Dynamix.

По мере появления новых игр они постепенно забирались все глубже в историю воздушных боев 20-го столетия. Так, Battlehawks 1942 от Lucasfilm Games симулирует четыре боя над Тихим океаном и состоит из более чем сорока миссий. Высококачественные симуляторы битв Второй Мировой стала производить и Microprose.

Теперешние игры часто помещают "пилота" в кокпит сверхсовременного сверхзвукового самолета, где приборы изображены в деталях, до последней мелочи. От обилия датчиков на приборной доске Falcon 3.0 разбегаются глаза. Вы решили сыграть? Попробуйте. Учиться нужно долго, постепенно.

Нужно думать в трех измерениях. Нужно уметь контролировать центр тяжести самолета. Когда ведешь машину, путешествуешь в двух измерениях. Самолет – в трех. Ты не огибаешь угол, а становишься углом – самолет должет сменить расположение по трем пространственным осям сразу, чтобы ты смог развернуться и удержать управление на скорости. Это куда труднее, чем играть в Tomcat Alley для Sega, хотя если вы хотите учиться, то начинать лучше именно с Tomcat Alley...

Вам потребуется талант и полная самоотдача, чтобы достичь высокого уровня в игре.



Алексей



Журнал ProИгры в гостях у легендарного Алексея Пажитнова, создателя легендарного Тетриса, научного руководителя (Chief Scientist) фирмы AnimaTek International

ПАЖИТНОВ

Pro: Вы следите за модой?

Алексей Пажитнов: Да. Все разработки, которые сейчас делаются, более или менее современные, все разработчики стараются сделать в Virtual Reality типа Wulfenstein или Dooma., когда от первого лица смотришь и стреляешь и т.д. Рынок требует большого количества стрелялок.

Pro: А вы играли в Doom?

А.П.: Я в Wolfenstein несколько раз играл, в Doom наверно нет. Много раз стоял за спиной и смотрел, как играют. Но самого меня как-то не влечет. Ничего игра, у нее только отсутствует стратегическая линия - такую игру можно было сделать еще интереснее, если этих чудовищ сделать чуть-чуть поумнее. Первая игра, которая была сделана в таком стиле (от первого лица), вышла лет 10 назад на Atari и называлась "Midi Maze". Это были улыбающиеся шары, они катались по лабиринту и стреляли друг в друга. Это была очень стратегическая игра: шары все время прятались за препятствиями, ожидали, преследовали и т.д. Там надо было думать, в игре была стратегия, а в Doome самой успешной является брутальная стратегия - входишь в комнату и стреляешь, пока не разнесешь все в клочья.

Pro: Какие новые игры вам нравятся?

А.П.: Замечательная совершенно по технологии игра Magic Carpet, о которой вы писали. Она получила почетный приз на Game Developer's conference и на ECTS. Недавно мне подарили Jewels of the Oracle - сборник головоломок. По-моему, очень скучный. Целый CD с роскошной графикой в стиле Древнего Египта, но сами головоломки очень медленные из-за реализма всех этих скрипов и сложной графики.

Pro: Похоже на "Седьмого гостя"?

А.П.: Нет. От "Седьмого гостя" люди все-таки не могут отвлечься, хотя я не знаю почему. А эта игра просто выматывает.

Pro: Чем же определяется качество игры?

А.П.: Поскольку компьютер предоставляет свободу выбора, то в компьютерных играх обычно плохо с storyline. Это противоречие до сих пор никто не может разрешить. С одной стороны вы даете пользователю возможность создавать его собственную историю, тогда с ним может случиться такая же история, как с EL-FISH. Он не захочет ее создавать. Потому так и популярны писатели, потому что они способны создавать сюжеты. В обществе находится немного людей, которые знают историю, законы грамоты и т.д., они и пишут сценарии для кино, пьесы, книги. Вот если бы каждый мог писать книги, то читать эти книги было бы, наверное, невозможно и некому.

Pro: Но почти все современные игры имеют очень жесткий сценарий.

А.П.: Я рассказываю вам ситуацию, с которой я сталкиваюсь, как разработчик. Я хочу сделать игру. У меня большой бюджет. Я собираюсь сделать игру с персонажами, фабулой и т.д. Или я заставлю игрока сыграть в мою историю, которую я ему придумал (но тогда, какая у него свобода выбора в этой игре, - совершенно непонятно), и я его все время обманываю, делая вид, что он может пойти туда или сюда. На самом деле он может пойти только сюда и только так может состояться моя история. А игроки это очень быстро просекают и раздражаются. Действительно: зачем платить 40 долларов за игру, когда можно за 2 доллара купить видеофильм и также его посмотреть. Или я могу ему дать свободу, я могу создать мир полный сцен и сказать: "иди и собирай все, что тебе понравится". Но тогда он не реализует мой сюжет, который я приготовил, а реализует свой собственный путь в этой игре. Его собственная история, возможно, никуда не годится, потому что он истории составлять не умеет, он не понимает как это делать. Вот это основной корень зла, самое большое противоречие, которое никак не может разрешиться. Сейчас Голливуд почувствовал, что компьютеры - уже достаточно мощная технология для того, чтобы ему прийти с его опытом создания персонажей и сюжетов в компьютерные игры.

А собственно зачем нужны Голливуду интерактивные фильмы? На пленке это лучше получится и качество повыше. И уже заведомо в кино этот любопытный пользователь не забредет куда не надо, все равно досмотрит фильм до конца. Сочетание свободы, свободы мира с драматургией, которую разработчик хочет вложить в игру - это сейчас корень противоречий. Есть иллюзия, что можно создать такую сетевую игру: совместить несколько сюжетных линий и дать выбор игроку в нескольких ключевых моментах, т.е. если он пойдет так, с ним приключится такая история. Но пока ни у кого не хватает духа это осуществить: надо же 40 фильмов в одном продукте совместить, и потом все эти линии плохо совмещаются друг с другом, потому что нельзя драму смешать с детективом: они совсем разножанровые. Надо соблюдать жанр. Другие говорят: "Плевать мы хотели на драматургию. Мы даем вам свободу. Наш мир достаточно интересен. Хотите действовать в этом мире?". Но оказывается, что все-таки люди предпочитают скорее быть ведомыми, нежели просто исследовать или строить что-нибудь свое в этом чужом мире. Это не очень сильная мотивация у людей. Так, по крайней мере, устроены американцы.

Pro: В чем, по-вашему, секрет популярности игр?

А.П.: Конечно, разработчики счастливы, создавая изумительные симуляции планет. На планетах можно добывать полезные ископаемые, строить города и т.д. Уже выпущены сотни таких продуктов. А потом оказывается круг почитателей симуляций очень узок. Есть единственное исключение - это Sim City. Как-то Maxis попал в точку и создал абсолютно популярную

игру. Но обычных людей это мало увлекает. В игре очень важен игровой ритм, правильное сочетание довольно активной пальцевой деятельности и сосредоточения внимания, должна быть какая-то стратегия. К таким популярным играм относятся все стрелялки. На другом конце - головоломки. Я люблю головоломки. А вот продукты с персонажами занимают как бы среднее положение, и у них другой ключик, там совершенно другие секреты успеха и мотивации. Очень важен ритм музыки. Это первый секрет.

Pro: А сам ритм игры? Перерывы между поединками, напряжение и паузы? Почему так популярны гонки, когда тебя постоянно держат в напряжении?

А.П.: Игровой ритм - самый важный элемент. Неплохие гонки, они именно так и устроены, но на самом деле в них не очень долго играешь, вроде бы два-три круга проехал за 5-6 минут и финиш. Эти игры необычайно популярны. Вообще спорт в Америке очень популярен. У нас какие-то другие установки, у русских, - мы любим только футбол или совсем что-то настоящее, мы подделок не признаем. Американцы, как люди поверхностные, с удовольствием играют.

Pro: А во что играют ваши дети?

А.П.: У меня два сына: 13 и 8 лет. Старший у меня - серьезный. Он даже играть не очень-то любит, иногда играет в adventure, любит моделирующие игры, в стрелялки совсем не играет, а маленький их обожает, он у меня уже год просит купить ему Game Gear.

Pro: Почему вы ему целый год отказываете в этом?

А.П.: Он и так смотрит телевизор три часа в день и говорит с американским акцентом, я не хочу, чтобы он американизировался.

Pro: А вот в вашем детстве, во что вы играли?

А.П.: Как и все нормальные дети. Я очень любил всякие настольные игры, играл с мальчишками во дворе. Очень любил домашними вечерами сидеть за столиком с фишками... Кстати, в Америке довольно большой рынок так называемых board games. Как ни странно, люди предпочитают играть с компьютером. Ведь настольная игра - это, как бы, повод для общения людей. Игровое содержание, как правило, не очень богато: очень важно, как ты проявляешь свой характер, общаешься с человеком. А уж с компьютером, - какой в этом смысл? Проверить просто, как работают правила той или иной игры? Но тем не менее, людей это увлекает. Вообще очень интересен социальный аспект. Я вот никак не могу забыть совершенно потрясающий феномен игры в покер. Казалось бы играть в покер с компьютером - это верх бессмыслицы, потому что там не во что играть. Глядеть в цифровой графике на каких-то раздевающихся девиц - тоже не совсем нормально. А вот совмещение двух этих совершенно бессмысленных занятий дало совершенно новый феномен. Я сам играл, я провел за этой игрой два дня, потому что действительно этих девушек было интересно раздевать. Т.е. это действительно социальный феномен: нашли два совершенно бессмысленных творения на компьютере, совместили вместе и получили нужный продукт, который вызвал заметную вспышку интереса.

Pro: Как вы думаете, что будет в Москве к 2000-му году?

А.П.: Трудно предсказать. Меня очень радует, что проходит пиратский бум. Раньше ни у кого даже мысли не возникало купить какой-то программный продукт. Я



помню точно, у меня у самого не было ни одной лицензионной версии. Зачем покупать, когда можно скопировать. Сейчас я вижу все больше и больше людей, которые действительно приходят в магазин и хотят покупать программы и считают, что это правильно. Японский рынок раньше был точно такой же, как китайский и корейский. Японцы начинали с того же самого: они только копировали друг у друга. Как только вышли законы, охраняющие авторские права, - сразу страна вырвалась вперед, стала второй державой. Тут много сказалось феноменов. По крайней мере, сейчас это действительно серьезная проблема для России. Потому что, как только приходит цивилизация в эту область, сразу в индустрии появляются деньги, сразу эти деньги привлекают креативных людей и достаточные ресурсы, сразу что-то создается. Я надеюсь, что все-таки в России это произойдет. Капитал очень быстро цивилизуется. Это фактически означает расцвет.

Pro: Кто вам симпатичен из русских разработчиков?

А.П.: Валера Миранцев (фирма "Мир-Диалог"). Сейчас они уже почти рассчитались с огромной игрой под названием Sea Legend, ее издает Ocean. Морские пираты с очень изящной графикой. Это просто приключения в музейном стиле 17-18 века. Вещь современная, она скорее имитирует трехмерную мультипликацию. Очень большая история о том, как герой приезжает в города, посещает губернаторов, там какие-то дамы вокруг крутятся. Основа игры - морские сражения в реальном времени - стрельба из пушек, абордажи. Второй аспект игры - экономический, распоряжение ресурсами корабля, торговля в портах. Имеется также романтическая история в диалогах с персонажами. В одной игре совмещены сразу четыре. Это самый большой недостаток этой игры, так как она слишком большая.

Pro: Вы следите за русским рынком?

А.П.: Я обнаружил, что более-менее все русские игры я уже видел, потому что Женя Сотников мне всегда присылает что-либо новое. Не то, чтобы слежу, но я всех знаю: со многими я сотрудничал. Любые игрушки мне присылают, чтобы я дал какую-то оценку и сказал чего не хватает, что надо сделать. Мне очень нравится все то, что делает "Никита". Они очень четко ориентируются именно на покупателя, на родителей, которые ради детей покупают игры. Это очень точный социальный прицел. Заметное впечатление оставило у меня посещение Maddox Games. Они отлично работают со звуком и еще у них есть очень интересный пакет головоломок.

Pro: А в чем, по-вашему, самая большая разница между русским и американским рынком компьютерных игр?

А.П.: Ну, во-первых, русский только появился, а американский существует давно. Там все-таки серьезная индустрия. Особенно последние года полтора произошел невероятный взрыв и развитие этого рынка. У нас это пока, конечно, очень ограничено. Все дело в том, что почти нет русских компьютерных игр. В Америке же число домашних компьютеров перевалило за миллион и самые большие продажи перед Рождеством - это настоящая борьба за рядового пользователя. Он приходит в магазин за подарками - и его нужно заинтересовать, чтобы он купил именно игрушку Electronic Arts или Virgin. И на это нацелена вся рекламная кампания. В Америке люди, которые занимаются маркетингом, точно знают, что у рядового покупателя есть 120 долларов для подарков, и он может купить 3 игры: своему сыну, своему племяннику и еще кому-то. И за эти 120 долларов и ведется конкуренция. Есть миллион людей, которые купили себе компьютеры и готовы действительно тратить деньги. Здесь же игровой рынок неконкурентный. Я читал статистику, что в Москве где-то 4% очень богатых людей. Если учесть, что Москва - это 10-ти миллионный город, то это 400 тысяч населения. Так что может быть мы подумаем и что-нибудь сможем сделать для России.

Pro: У Михаила Матасова, который издает русские игры, есть такая теория, что существует рынок старых русских и новых русских. Старые русские любят 5,5 дюймовые дискеты без упаковки, а новые русские - CD-ROMы в коробках и сервис.

А.П.: Это мило. Но мы вчера были в "Никите" с визитом вежливости, и оказалось, что в лучшем случае московские разработчики продают 5 тысяч копий по всей стране. И это все-таки в 20-30 раз меньше, чем американские. Например, в Пензе есть небольшая группа ребят, которые делают игры, потом в Калининграде чуть-чуть делают, но все равно все основные разработчики сосредоточены в Москве и их, практически, можно обойти за неделю. В Америке на Game Developer's Conference в Сан-Хосе собирается около 2000 человек. Самая лучшая в мире конференция.

Pro: А когда она проходит?

А.П.: В этом году она была в конце апреля. Примерно каждый год проходит в это время: конец апреля - начало мая. Это профессиональная конференция для людей, которые заняты разработкой игр. Компании ненавидят эту конференцию, потому что это самый большой рынок рабочей силы, все друг друга переманивают. И конечно же, большая выставка, на которую также приезжают разработчики инструментария посмотреть, какие у нас игровые библиотеки и новые разработки. Сейчас это очень бурно растущая индустрия, но, к сожалению, для игрового рынка не так важно сколько в страну завозится компьютеров, важно сколько людей покупают его домой. Это немножко разные вещи.

Pro: Расскажите о фирме "Аниматек".

А.П.: Я работаю в большой американской фирме, сейчас в ней работает около 60 сотрудников только здесь в России. Но из них собственно программистов, конечно, меньше; администрация большая. Сейчас у нас идут три больших проекта: игра The Secret of Black Onyx - RPG с добавлениями, существенно расширяющими пределы жанра, Ice&Fire - стрелялка в стиле Dooma со сниженной кровожадностью и увеличенной стратегичностью и проект с динозаврами - The Nature Collector: Cretacious Dinosaurs (multimedia edutainment).

Pro: С каким проектом начал работать "Аниматек" в Москве?

А.П.: Мы появились как группа для создания EL-FISH. Я работал с моим другом Володей Пахилько, он по образованию психолог Московского университета. Сейчас мы вместе с ним готовим 3 проекта. Но мы хотим создать что-то принципиально новое. 4 года назад мы решили, что компьютер хорошо используется для дела и для игр,



даже для психологических тестов. Но эстетическая часть человеческой жизни в компьютере совершенно не отражена. И мы выступили с совершенно новой идеей: создать для пользователя инструмент для креативной деятельности. Прообразом подобного рода программ у нас была идея японского искусства составления букетов. Но букет в компьютере - это вещь немножко тоскливая. Мы решили сделать аквариум. Монитор ведь похож на аквариум и мы хотели, чтобы простой человек мог действительно создать себе любой аквариум, какой он захочет. В результате получилась игра - не игра, научная программа - не научная, обучающей ее тоже было трудно назвать, - настоящий трехмерный аквариум. В то время у нас была самая лучшая трехмерная графика.

Pro: В каком это было году?

А.П.: Основное издание вышло в 1993-ем году. Мы над ним работали с 1990 года. Мы начинали, как маленькая группа очень серьезных ребят. В результате у нас получилась совершенно изумительная модель плавающих рыб, пожалуй, до сих пор ни у кого нет таких красивых рыб, и всякие растения, камушки и т.д. Т.е. вы действительно создаете свои собственные аквариумы и запускаете рыб, но изюминкой всей программы было то, что у нас рыбки размножались: их можно было скрещивать и получать потомство. Но генетическая часть не была серьезной и научно обоснованной. Мы взяли адекватную математическую модель, чтобы можно было вести искусственную селекцию. Это была очень необычная программа, она собрала восторженную прессу. На рынке она, честно говоря, не особенно пошла. Мы переоценили творческие способности американских пользователей, они уродливых рыб селили в довольно скучные аквариумы, конечно им это не нравилось. Но тем не менее около 40-50 тысяч копий разошлось.

Итак, к 1993-ему году у нас образовалась группа из 20 человек. Компания в Москве состояла в основном из кандидатов наук, ребят моего возраста, где-то лет сорока, чуть постарше. Следующее, чем занялась компания, - это динозавры. У нас сейчас такие динозавры! Это огромные куски графики, парки, поля, эти рычащие неповоротливые монстры... Сейчас мы, наконец, нашли интересный сценарий и, видимо, к концу года закончим этот проект. После того, как мы выпустили "рыбок", мы поняли свои ошибки и сделали такой "рыбный музей" с очень простым сюжетом. Вы являетесь смотрителем этого музея. В нем много комнат; вы проходите по этим комнатам с готовыми аквариумами на стенах и должны создать несколько аквариумов по заданию директора с легкими загадочками, т.е. выбрать на карте место, съездить в эту страну, поймать рыбу, оформить выставочный аквариум и так несколько раз. Есть несколько пустых аквариумов, в которых вы просто забавляетесь: самых красивых рыбок сажаете и они там плавают, одновременно получаете информацию о том, как рыбы устроены, где они живут, что они едят.

Pro: Это все рассчитано именно на американцев?

А.П.: У нас американская компания, конечно. Мы именно на тот рынок и работаем. Мы можем себе позволить, конечно, перевести это на русский язык, но не из коммерческих соображений.

Добрый день!

Здоровский у вас журнал. Я купил №1 и 2 за 1995 год и теперь с "болью в сердце" читаю. Не купить их было невозможно, так как журналы насыщены интересной информацией, да еще такая отличная полиграфия. А читаю "с болью в сердце", потому что не видать мне такого компьютера как своих ушей по одной маленькой причине: не будет у меня таких огромных денег. Я решил накопить немного денег (600 тысяч рублей) и купить в конце этого года самую крутую из имеющихся в нашем городе приставок – 16-битную Super Nintendo. Но после того как посмотрел ваши журналы, что-то желание совсем пропало. "Дурные мысли" посещают меня: может быть я смогу как-нибудь изловчиться и набрать нужную сумму хотя бы на CD-приставку? Да вот беда, я не знаю, где ее купить, кроме как в Москве, какая CD-приставка хорошая, для каких приставок больше всего игр и какова их цена в Москве?

Очень вас прошу, напишите, что собой представляет Macintosh. И пожалуйста укажите цену на него и на игры (в среднем).

Я буду вам очень благодарен, если вы найдете в себе силы ответить мне.

Писал вам из глухой тайги, грызя семечки на завалинке.

Дмитрий Кондрашов, г. Волжский.

CD-приставки бывают 16 и 32-битные. К 16-битным относится Sega Mega CD2 – цена колеблется от 220 до 250 $ и Genesis CDX – порядка 400-440$. К наиболее популярным 32-битным приставкам относится Panasonic 3DO FZ-10 стоимостью около 500-510$ и Gold Star 3DO – 540$. Есть 32-битная Sega Saturn с невероятно завышенной ценой около 750$. Цена на Sony Playstation колеблется около 600 $. 64-битный Jaguar без CD-ROM стоит около 230-270, с CD-ROM в два раза дороже.

По количеству разнообразных titles первое место занимает 3DO (диски подходят и для Panasonic и для Gold Star) – можно выбирать из 90 игр, видеофильмов и edutainment. На втором месте по популярности – Sega CD, для которой в Москве можно найти около 70 дисков. Для Sega Saturn вы с трудом найдете десяток игр, то же касается Playstation и Jaguar, хотя эти видеомашины восхитительны.

Macintosh – это компьютер. Наиболее удачная домашняя модель Apple Macintosh LC475 стоит 1450$ и имеет 4 МБ оперативной памяти, 250 МБ на жестком диске, 14-дюймовый монитор Apple,Sony Trinitron, клавиатуру, мышь, встроенную сетевую поддержку, стереозвук, порт SCSI, операционнуую систему System7.5 на русском языке. Игры для Мака не так разнообразны, как для IBM-совместимых машин, цены на лицензионные диски порядка 50$.

Уважаемая редакция!

Пишет вам та самая женщина, которая, по вашим словам, не покупает компьютерные игры и не любит перевоплощаться. Я – тот самый человек, который замирает перед витриной с Wing Commander III, правда не имея возможности его купить (но это только пока). Вы пишете, что женщины считают трату денег на игры бессмысленной. Я, конечно, не могу отвечать за всех, но позвольте вам возразить. Больше половины моего бюджета уходит на приобретение чего-нибудь свеженького в фирме "Весть" на Полянке или в компьютерных отделах Дома Книги на Новом Арбате. Я предпочитаю посидеть на голодном пайке, но попробовать новую игрушку. Да, я не фанатик Doomа, но моя любимая игрушка – это X-Wing, я с огромным удовольствием прошла "Седьмого гостя", обожаю "Цивилизацию", а в Master of Orion играю примерно по восемнадцать часов подряд (предпочитаю играть в стратегию не прерываясь). Я ненавижу Тетрис и Диггера, но adventure-игры приводят меня в состояние близкое к экстазу. К сожалению, я не обладаю супербыстрой реакцией, поэтому частенько прихожу в отчаяние от невозможности обойти этого чертового TIE-истребителя. Но с чем можно сравнить радость полного и самостоятельного прохождения игры?

Я не люблю войну и убийства, поэтому простое хождение по коридорам и стрельба меня не привлекают (хотя в плохом настроении, когда мне кто-нибудь порядком насолил, я с удовольствием вымещаю накопившуюся энергию на ни в чем неповинных монстрах в Doome или в Legacy от Microprose). В данный момент я мечтаю о Myst, Outpost, третьей Кирандии, Under A Killing Moon и, конечно же, Wing Commander III. Основной помехой в славном деле приобретения новых игр для меня служат слабые возможности моего компьютера (386SX-33, 2Мб RAM, 80Мб HD) – ставя одну игрушку, мне приходится стирать остальные, а оперативная память не дает запускать что-нибудь крутое с CD-ROMа – Out of Memory!

Вы говорите, что женщины не вкладывают деньги в upgrade – это клевета!

Стоит вам только взглянуть на мой компьютер, и вы поймете, что ошибаетесь: он весь в следах моих последних попыток его улучшения. Фактически, бедняжка, он не имел покоя с самого момента покупки – я все время что-нибудь устанавливаю или переконфигурирую.

Я благодарна Олегу Костину (автору статьи "Почему женщины не покупают компьютерные игры?" во втором номере журнала) за откровенное изложение своих мыслей и надеюсь, что в будущем вы хоть чуть-чуть измените свое мнение о женщинах.

Юлия, 22 года, студентка университета



PRO КОНКУРС ЗВЕЗДНЫХ КОРАБЛЕЙ

ВЫ МЕЧТАЕТЕ СОЗДАТЬ КОМПЬЮТЕРНУЮ ИГРУ?
ВЫ ОБОЖАЕТЕ X–WING И WING COMMANDER?
ВАМ СНЯТСЯ ПО НОЧАМ ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ?

Может быть на этот раз вам повезет и вы выиграете новую игру от LucasArts!

Победители конкурса будут объявлены в 6–ом (последнем) номере журнала в этом году.

Для участия в конкурсе вы можете прислать картинки как в электронном виде, так и оригиналы на бумаге по адресу: 129223, Россия, Москва, пр. Мира, ВВЦ, ПОК, ООО "Антонюк Консалтинг", Pro Игры.

Редакция журнала напоминает о последнем сроке принятия работ на конкурс принцесс – 1 сентября 1995.





ИТОГИ КОНКУРСА МОНСТРОВ И КИБОРГОВ

(см. №1)



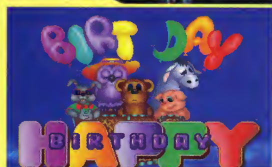
Редакция журнала благодарит всех читателей, принявших участие в конкурсе монстров и киборгов. Мы были рады получить ваши первые отклики на наш журнал и от души посмеялись, читая забавные подписи к картинкам. С восхищением представляем вам двух победителей конкурса:
Лаурс Павел (Каунас) – 1 место
Рубанский Руслан (Москва) – 2 место
Победители получили бесплатную подписку на наш журнал, первый приз – CD-ROM Creature Shock (Virgin Interactive Entertainment/Argonaut Software), второй приз – энциклопедия роботов Айзека Азимова.

Мы также наградили специальным призом Евгения Данилова (Москва) за титанический труд поиска ошибок в первом номере журнала Pro Игры. ИМ БЫЛО НАЙДЕНО БОЛЕЕ 200 ОШИБОК!!! Приз – игра Mirage (Atlantis Interactive).

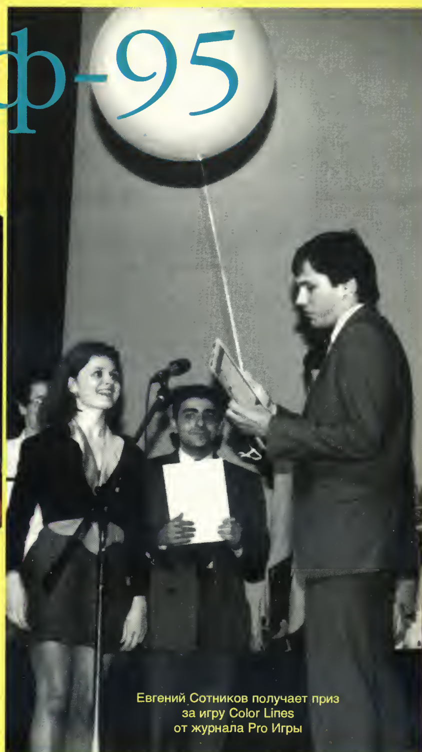
Аниграф-95



Победитель чемпионата по Doom II
Алексей Ильинский

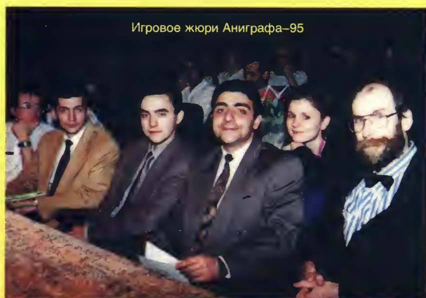


Победитель конкурса – игра фирмы "Никита"


Евгений Сотников получает приз за игру Color Lines от журнала Pro Игры

В мае этого года в Москве состоялся фестиваль компьютерной графики и анимации "Аниграф – 95". В этом году фестиваль стал еще более специализированным, профессиональным и переместился с ВДНХ в Центр Международной Торговли на Красной Пресне. Но самое главное – на нем впервые был проведен конкурс в номинации "компьютерные игры"! На конкурс было представлено 17 игр российских разработчиков. Причем все эти программы – готовые рыночные продукты в собственной упаковке, уже имеющиеся в продаже.

Оценивались игры специальным игровым жюри по критериям: художественное оформление, структура, управление и интерфейс, звуковое оформление и исполнение. Первое место присуждено игре фирмы "Никита" о веселом медвежонке Финни "День Рождения", второе место занял интерактивный мультфильм "Кот в сапогах" от CompactBook Publishing, третье – игра-головоломка фирмы Maddox Games "Seven Circles". Наш журнал вручил собственный приз симпатий прессы – самой популярной народной игре Color Lines фирмы Gamos.


Игровое жюри Аниграфа-95

В течение всего фестиваля действовал "Городок игрушек", в котором все желающие могли поиграть в любые новые российские игры и потренироваться в DOOM2 в ожидании чемпионата. Это знаменательное событие, организованное фирмой Multimedia Club и электронным журналом Sivers Book of Games, привлекло более трех сотен игроков, среди которых не было ни одной девушки (!), но зато было много "жителей" FidoNet и опытных бойцов, превзошедших своим мастерством победителей предыдущего чемпионата по первому DOOMу. Мы рады поздравить с победой суперкиллера Алексея Ильинского и надеемся, что пару поколений спустя все мужчины смогут наслаждаться убийством только своих компьютерных противников.

Кроме этого все желающие могли поиграть в стереоочках на стенде фирмы "Техно" в новый авиатренажер или посмотреть на стенде Maddox Games стереодемо игры Mad Space (эта игра также будет поддерживать объемный звук и появится осенью). Появилась на Аниграфе и интересная команда K-D Laboratory из Калининграда с готовой игрой Byprolex и удивила жюри графикой новой трехмерной игры с тоннелем. Так что новостей в этом году будет видимо-невидимо. К осени обещает и фирма "Никита" выпустить 5 CD-ROM с игрушками, и "Луна" порадовать русской adventure.

Да и фестиваль в следующем году обещает организовать более просторный "Городок игрушек" с продуманной структурой и дизайном. Хотелось бы верить, что это будет настоящее шоу.

Редакция

Судя по прежним успехам, таким например, как Master of Orion и Master of Magic, стоит обратить внимание на новинки Simtex – эти ребята готовят немало сюрпризов. Представьте себе железнодорожную империю тридцатых годов прошлого столетия, разработанную для Avalon Hill, и почти готовую игру MechLords, предназначенную для New World Computing. Сейчас Simtex занимается разработкой новой космической стратегии.

самые свежие новости из мира компьютерных игр

В конце 1995 года фирма Origin Systems собирается разработать новые версии ряда известных продуктов – Wing Commander IV, Privateer II и Ultima IX. Среди игр, почти готовых к выпуску, две новинки: CyberMage и Crusader.

CyberMage – это дитя сценариста Дэвида Брэдли (он известен по серии игр Wizardry фирмы Sir Tech). Игра представляет собой приключенческое действие "от первого лица" в мире комиксов с потрясающей степенью детализации. В качестве главного героя вы обладаете даром "темного света", то есть, в момент чьей-либо смерти душа умершего передает вам свою силу.

Эта игра выгодно отличается от других похожих приключенческих продуктов (например, System Shock той же фирмы Origin Systems) прежде всего благодаря таланту сценариста Дэвида Брэдли. Получился впечатляющий сюжет, полный загадок, интриг и опасностей. Трехмерный городской пейзаж, в котором вам предстоит действовать, просто замечателен. Можно просто ходить по улицам, а можно мчаться в полицейском автомобиле, совсем как Харрисон Форд в фильме Bladerunner.

В игре Crusader за основу взята сильно модифицированная SVGA версия Ultima VIII, а сценарий представляет собой ряд заданий. По своей целевой направленности игра напоминает Syndicate фирмы Bullfrog с той разницей, что теперь действовать придется в одиночку. В игре представлены небывалые по степени детализации окружения и живые интерактивные видеоклипы.

Фирма id Software не очень-то горит желанием рассказывать о своих последних разработках, но кое-что об их следующем проекте – суперигре под названием Quake уже известно.

Quake – это трехмерная приключенческая игра нового поколения. Сроки выпуска не сообщаются – просто id хотят создать потрясающую игру, и затратят на это столько времени, сколько нужно.

Судя по сценарию, Quake по сравнению с Doom будет примерно тем же, чем был Doom по сравнению с Wolfenstein 3-D. В игре Quake будет создан настоящий трехмерный мир с детализированным пейзажем, в котором действуют все законы физики. Кроме того, предполагается создать новый стандарт режима коллективной игры. С самого начала игра ориентирована на сеть типа клиент-сервер, так что одновременно в одном игровом мире смогут находиться до ста играющих (правда, не все на одном игровом уровне одновременно).

Ожидаемая версия Quake на CD-ROM будет содержать не только саму игру, но также и программное обеспечение сети клиент-сервер, при помощи которого пользователи смогут создавать свой собственный многоканальный сервер, редактор уровней для разработки собственных новых игровых уровней, и средство редактирования AI – собственного языка сценариев фирмы id Software. И это еще не все – предполагается предоставить пользователям инструменты, позволяющие самостоятельно создавать свои собственные трехмерные миры.

2-04-95 8:13p

ОБЗОР АВИАСИМУЛЯТОРОВ

Персональные компьютеры позволяют нам делать такие вещи, которые были бы немыслимы без них. В компьютерных спортивных состязаниях даже новички могут померяться силами с опытными профессионалами, например, в футболе или автомобильных гонках. В военной игре можно выступить в роли кабинетного стратега, а в SimCity есть шанс окунуться в политику, и при этом даже не нужно обедать с лоббистами.

Но конечно, самая увлекательная имитация – это имитация полета. Вы спросите, почему? Вероятно потому, что с незапамятных времен люди завидовали свободно парящим в небе птицам. И хотя мы живем в век авиации, вряд ли многим из обывателей в реальной жизни предоставится возможность с ревом взмыть в заоблачные выси в кабине истребителя F–18. Большинству же приходится довольствоваться мягким креслом у окна Боинга 747. Зато компьютерные летные тренажеры позволяют практически каждому совершить захватывающий полет, и при этом не надо тратить тысячи долларов и сотни часов на тренировки, и нет риска погибнуть, когда самолет превращается в огненный шар.

Современные программы, имитирующие полет, воспроизводят практически все аспекты авиационной практики и истории – от спокойного полета в одноместном спортивном самолете до выхода на цель бомбардировщика B–17 времен II мировой войны. Хороший летный тренажер заставляет вас забыть о том, что вы сидите за экраном компьютера, унося вас в тот мир, где жизнь зависит от скорости.

Летные тренажеры можно условно разделить на две основные группы – военные и невоенные, каждая из которых, в свою очередь, делится на несколько подгрупп. К "невоенным" программам относятся те, в которых полет – это либо просто удовольствие, либо бизнес (например, имитируется деятельность авиалинии и диспетчерских служб). Ну, а "военные" программы предлагают все, что угодно – от тихоходных "этажерок" времен Первой Мировой войны до сверхсовременного многоцелевого истребителя с вертикальным взлетом–посадкой.

Несмотря на то, что некоторые пользователи по старинке любят работать с клавиатурой, большинство отдает предпочтение джойстику. Ну, а настоящие энтузиасты даже могут согласиться на раздельное управление штурвалом и рулями высоты – тогда будет достигнут максимальный реализм.

Несмотря на обилие производителей и программных продуктов, для каждой категории авиасимуляторов существует своего рода образец для подражания – то есть программный продукт, задающий тон всем остальным. Итак, мы познакомим вас с лучшими играми, имитирующими полет гражданского самолета, воздушные бои времен I и II Мировых войн, и, наконец, работу современного реактивного истребителя. Кроме того, речь пойдет о некоторых забавных программах, которые трудно отнести к какой-либо из вышеперечисленных категорий, но которые, тем не менее, безусловно заслуживают вашего внимания.







Гражданская авиация

Microsoft Flight Simulator 5.0

Программа Microsoft Flight Simulator, первоначально разработанная специально для компьютера Apple II, дебютировала на IBM–совместимых ПК в 1984 году. С тех пор программа неуклонно совершенствовалась. Если версия 4.0 имела всего лишь 16 цветов, то последняя версия 5.0 воспроизводит 256 цветов, а кроме того, сам полет смотрится гораздо более реалистично.

Flight Simulator 5.0 – это трехмерные фотореалистичные изображения внутренностей кабины любого из четырех типов самолетов, многообразные средства управления, минимум ограничений и запретов и, наконец, драматическая обстановка.

Однако главное достоинство программы – ее гибкость. Дабы испытать свои силы в различных условиях можно задавать время года и время суток, погодные условия и даже частоту возникновения технических неполадок. Для новичков предлагается облегченный тренировочный режим и упрощенные средства управления, ну а для опытных пилотов – полный набор всех средств управления. При помощи модема или же по сети можно даже играть вдвоем.

Представленные в программе четыре типа самолетов дают широкое поле для выбора. Быстрый и легкий винтовой спортивный самолет Cessna Skylane RG прекрасно подойдет для тренировок, поскольку благодаря своим полетным характеристикам он не дает пилоту расслабиться ни на минуту. Самолет Learjet 35A быстрый, мощный и маневренный. В кабине Schweizer 2-32 Sailplane приятно парить высоко за облаками, а истребитель времен Первой Мировой войны Sopwich Camel переносит вас в уже далекое прошлое (установленные на истребителе пулеметы отключены).

Для большей увлекательности желающие могут приобрести специальные приложения – от дополнительных пейзажей до увлекательных приключенческих сценариев.

Microsoft Flight Simulator – это на сегодняшний день образец высокой имитации небоевого полета, и вряд ли любители имитационных полетов могут обойти эту программу своим вниманием. Только одно замечание: для наибольшей детализации движений необходим 486-й процессор или Pentium.

Альтернатива военным действиям

Flight Simulator корпорации Microsoft – далеко не единственная "невоенная" летная программа. Например, в программе Flight Assignment: ATP (Airline Transport Pilot) фирмы SubLOGIC имитируется полет пяти наиболее известных типов авиалайнеров (Боинг 737, 767, 747, Аэробус А 320 и Shorts 360) над просторами США.

Программа позволяет выбирать любой из сотен заданных маршрутов или же создавать свои. К услугам новичков автопилот Джэк и авиадиспетчер Роджер, которые демонстрируют все тонкости управления полетом.

Недавно выпущенная версия на CD-ROM – USA with ATP – имеет две сценарных базы данных: USA East и USA West, кроме того, команды авиадиспетчеров теперь озвучены.

Если доставка коммерческих грузов кажется вам слишком скучной, попробуйте оригинальную программу Stunt Island фирмы Disney Software. Это не только имитация полета, но и краткая экскурсия по съемочным площадкам Голливуда.

Вы выбираете любое из 34 "летных средств" (в том числе птеродактиль и утка) и летаете в любой из 32 забавных бутафорских обстановок или же создаете свою собственную "съемочную площадку" при помощи набора из 800 самых разнообразных предметов – от мостов до амбаров. Затем размещаете в нужных точках съемочные камеры (до восьми), редактируете полученное изображение и добавляете музыку.

Первая Мировая война

Red Baron

Далеко не все готовы довольствоваться мирными полетами и любованием пейзажами. Для остроты ощущений требуется более драматичный сценарий. Многие считают, что воздушные бои были наиболее увлекательными в те времена, когда пилоты сидели в открытых кабинах.

Несмотря на то, что программа Red Baron фирмы Dynamix была выпущена еще в 1990 году, она и по сей день остается лидером среди боевых полетных тренажеров, воспроизводящих атмосферу Первой Мировой войны. Вы переноситесь в то время, когда на заре авиации воздушный бой сохранял еще традиции романтического рыцарского поединка – с открытым забралом, один на один.

Играющий выступает в роли пилота британских либо германских ВВС. По ходу войны появляются новые модели самолетов – всего их 28, и каждый самолет выполнен при помощи высококачественной трехмерной графики. Вы летаете над реалистичным пейзажем – тут и окопы франко-германского фронта, Верден, битва на Сомме, Париж и Лондон.

Хотя в игре можно выполнять массу разнообразных индивидуальных заданий, особо интересен режим Campaign play – более 40 последовательных боевых заданий, с 1915 по 1918 год. Тут и уничтожение воздушных шаров, и охота за Цеппелинами, и сопровождение бомбардировщиков, ну и, конечно же, встречи лицом к лицу с лучшими асами противника.

Особое внимание создатели программы уделили летным и боевым качествам компьютерных ассов. Вам предстоит помериться силами с каждым из 20 выдающихся пилотов, у каждого своя техника и излюбленные приемы. И, конечно же, первое место среди них занимает легендарный Красный Барон – Манфред фон Рихтгофен.

При помощи новаторского средства записи вы можете сохранять целые сюжеты на диске, а затем редактировать их и просматривать заново. Но это еще не все – вы можете даже вернуться в сохраненный вами сюжет и попытаться изменить исход боя!

Благодаря приложению Mission Builder, выпущенному в 1992 году, в программе Red Baron появились пять новых типов самолетов, шесть новых пилотов–асов, а также несколько других мелких новинок, например, средства для работы со штурвалом и двойным джойстиком. Но главный интерес представляет само приложение Mission Builder – простое и эффективное средство, позволяющее создавать свои собственные задания. Благодаря возможности выбора времени дня, типа самолета и противника вы можете усилить свои преимущества и сгладить недостатки.

Недавно фирма Dynamix выпустила версию игры Red Baron на CD-ROM с приложением Mission Builder, полным экранным руководством и отдельной программой из серии "Знаменитые боевые самолеты", представляющей американский штурмовик А-10.

Альтернативные игры на тему Первой Мировой войны.

Программа Knights of the Sky была выпущена фирмой MicroProse в один год с Red Baron, но, безусловно, уступает этому шедевру по качеству графики и технике воздушных боев.

Тем не менее, в игру Knights очень легко играть, а пять уровней сложности предоставляют выбор практически для каждого. Хотя выбирать можно любой из 20 типов британских, французских и германских самолетов, в режиме Campaign play сражаться придется только на стороне Антанты. Хотя в целом игра едва ли соответствует современным стандартам, в числе положительных черт следует отметить режим парной игры по модему. Вы найдете эту игру в MicroProse Classics CD.

Вторая Мировая война
1942: The Pacific Air War

Если вас привлекают более высокие скорости и более мощное вооружение, чем то, которое установлено на биплане, советуем попробовать сыграть в воздушный бой времен II Мировой войны. Самолеты стали крупнее, быстрее и мощнее, но исход воздушного боя все еще зависел исключительно от мастерства пилота, а не от электроники.

1942: The Pacific Air War – это наиболее совершенный авиасимулятор, воспроизводящий воздушный бой времен II Мировой войны. В программе использована технология трехмерной графики, разработанная фирмой MicroProse для другого своего шедевра – Fleet Defender, имитирующего действия истребителя F-14.

В отличие от программы Pacific Strike фирмы Origin, вышедшей примерно в то же время в 1994 году и требующей процессора Pentium, Pacific Air War вполне хорошо работает на менее мощных машинах.

На мощном компьютере программа демонстрирует высокое качество графических деталей. Тихоокеанский театр военных действий производит сильное впечатление. Благодаря искусному затенению и текстурному отображению самолеты смотрятся вполне реалистично. Голубое небо и белые облачка создают ощущение безграничного пространства, а волны на море напоминают о последствиях оплошности. учтено все, вплоть до мельчайших деталей, например, всплесков на воде при попадании пуль.

Другие игры на тему Второй Мировой войны.

До появления на рынке 1942: The Pacific Air War лучшими имитаторами воздушного боя времен II Мировой войны считались программы Aces of the Pacific и Aces over Europe фирмы Dynamix.

В обеих программах использовалась такие же структура заданий, пользовательский интерфейс и средство записи, что и в Red Baron, но в программе Aces over Europe был использован режим с графикой VGA с высоким разрешением. Обе программы теперь можно приобрести на CD-ROM, кроме того, диск с Aces of the Pacific идет в комплекте с дополнительным диском WWII: 1946.

Если хотите острых ощущений, летайте вместе с Чаком. Программа Chuck Yeager's Air Combat фирмы Electronic Arts – это не совсем игра на тему II Мировой войны. Более правильно было бы назвать этот продукт боевым летным тренажером в чистом виде, где можно использовать в одном бою самолеты самых разных войн: II Мировой, Корейской и Вьетнамской. Можно даже выполнять исторические задания каждой из этих эпох, под неусыпным взором самого генерала Егера.

Эта новаторская идея позднее была использована в программах Air Duel фирмы MicroProse и Evasive Action фирмы The Software Toolworks, но все они уступают Air Combat, которая прекрасно работает даже на машинах младшей модели. Вы найдете эту программу в EA's Top Ten Pak CD-ROM.

Какой бы самолет вы ни выбрали – американский или японский – внутренний вид кабины будет предельно детализирован, причем этот эффект сохраняется даже в режиме Virtual Cockpit, когда воспроизводится возможность пилота поворачивать голову и осматривать все небо. Во время боя можно переключиться и оказаться в роли хвостового стрелка и даже "перескочить" в кабину другого самолета. Для каждого из 10 представленных типов самолетов можно задавать свои реалистичные полетные характеристики (конечно, при этом управление усложняется).

Но Pacific Air War – это не только хороший летный тренажер. Здесь есть средства, позволяющие записывать и редактировать эпизоды, создавать свои собственные задания, а также управлять действиями



кораблей и других самолетов (режим Carrier Battle).

Неудивительно, что все эти тонкости могут поначалу показаться трудными для новичков. Действительно, здесь нет тренировочного аркадного режима, когда вам не грозит уничтожение, а самолетами управлять нелегко, даже если отключить дополнительные параметры. Кроме того, в игре гораздо более развит стратегический аспект, чем в большинстве летных тренажеров. Зато эта сложность заставит вас возвращаться к игре снова и снова, когда другие уже наскучат вам.



Другие игры на современную тему

Высокореалистичная имитация действий современной авиации морского базирования казалась несбыточной мечтой – пока не появилась программа Fleet Defender фирмы MicroProse.

После того, как, благодаря известному фильму Top Gun военно-морская авиация США стала предметом широкого внимания общественности, наконец-то появилась достойная имитационная игра, соответствующая высокой репутации этого славного рода войск. Эскадрильи истребителей Tomcat выполняют задания, взлетая с палубы авианосца Oceana, и все это выполнено при помощи прекрасной трехмерной графики. Есть также расширенная версия на CD-ROM, где фигурируют еще и эскадрильи с авианосца Miramar.

Несмотря на скорее научно-фантастическое, чем реалистичное содержание, программа Strike Commander фирмы Origin Systems произвела буквально фурор на рынке летных тренажеров в 1993 году.

На дворе 2011 год, а в центре внимания – эскадрилья наемников, которая на истребителях F-16 выполняет задания по всему миру. Высококачественная графика требует по крайней мере процессора 486DX2/66, а мелодраматический сюжет сочетается с совершенно фантастическими летными приемами, которые едва ли могут быть реальностью, но все же это трудно поставить в упрек, ибо в целом игра необычайно увлекательна и артистична.

Версия на CD-ROM выгодно отличается от первоначальной версии на флоппи: вместо текста звучат голоса, кроме того, имеется расширительный модуль Tactical Operations.

Реактивные самолеты
Falcon 3.0

Самолеты времен I и II Мировых войн, может быть, и неплохи, но сверхзвуковые скорости – совсем иное дело. А признанным лидером среди симуляторов, имитирующих действия современного реактивного истребителя, является программа Falcon 3.0 фирмы Spectrum Holobyte.

Программа Falcon, как ракета ворвалась на рынок авиасимуляторов, вызвав к жизни целое семейство периферийных устройств, утилит, групп обеспечения и электронных эскадрилий.

Впервые Falcon был выпущен в 1987 году для IBM-совместимых ПК, монохромных Macintosh, 16-ти цветных Atari ST и Commodore Amiga. С тех пор программа была значительно усовершенствована, появились три расширительных модуля и тренировочное приложение с живыми видеосюжетами.

Почему же Falcon приобрел такую популярность? Прежде всего, это прекрасная имитация полета на истребителе F-16 Fighting Falcon компании General Dynamics, который считается не только превосходным средством для воздушного боя, но и способен наносить эффективные удары по наземным целям.

Спешим сообщить новичкам, что в режиме воздушного боя (Instant Action) играть легко и интересно. В ходе выполнения тренировочных заданий (Red Flag) вы овладеваете всеми премудростями воздушного боя. "Встав на крыло", можно опробовать несколько более сложных заданий, требующих стратегического планирования.

Если же вы считаете себя асом, попробуйте сыграть против живого соперника при помощи модема или в сети. Игра против нескольких (до пяти) человек – это несравнимое ощущение, гораздо более азартное, чем борьба с компьютерными противниками. И при таких широких возможностях программа прекрасно работает даже на 386-й системе.

Разнообразные расширительные модули придают игре еще больший колорит. Operation: Fighting Tiger дает новое вооружение, футуристический самолет FSX, полный набор тактических приемов при действиях в составе эскадрильи и новые задания на трех дополнительных театрах военных действий. Программа, имитирующая полет на истребителе МиГ-29, первоначально появилась в качестве дополнения к основной игре, а затем стала самостоятельным продуктом. Благодаря ей вы можете почувствовать себя в роли пилота лучшего советского истребителя и сразиться один на один все с тем же F-16. Расширительный модуль The Hornet: Naval Strike Fighter – это азартный полет на истребителе морского базирования F/A-18 Hornet корпорации McDonnell-Douglas, включая взлет с палубы авианосца и спасение на воде. Art Of The Kill – живое видео и 180 страниц сопроводительного текста – своего рода финальный штрих к портрету прекрасной имитационной программы. Ну а Falcon Gold CD-ROM содержит последние версии всех вышеперечисленных продуктов в качестве единого пакета.

Другие авиационные средства
Gunship 2000

Самолеты – далеко не единственный тип летательных машин. Вертолеты, между прочим, способны делать многое из того, что просто недоступно самолетам, и убедиться в этом вам поможет программа Gunshup 2000 фирмы MicroProse.

Когда первая версия программы Gunship вышла в свет в 1986 году, даже сама фирма-производитель не могла предвидеть, какое великое будущее ожидает ее. Демонстрируемые в программе действия боевого вертолета произвели на публику, наверное, не меньшее впечатление, чем знаменитый фильм "Апокалипсис наших дней". В итоге появилось целое поколение "вертолетных" летных тренажеров.

Другие несамолетные симуляторы

Программа Comanche: Maximum Overkill фирмы Nova Logic сыграла на рынке вертолетных тренажеров примерно ту же роль, что и Strike Commander фирмы Origin – на рынке имитаций реактивных самолетов. При помощи новейшей графической системы Voxel Space программа Comanche погружает вас в царство еще только разрабатываемого боевого вертолета 21-го века Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche.

Коль скоро реальный вертолет Comanche создается прежде всего как носитель максимального наступательного потенциала, имитационная программа позволит вам принять участие в совершенно головокружительных боевых операциях. По сути дела, это сплошная стрельба. Пакет на CD содержит также дополнительный модуль Over the Edge.

Если же вы хотите летать с минимальными техническими ограничениями, попробуйте истребитель Харриер с вертикальным и укороченным взлетом-посадкой. Правда, несмотря на Super-VGA графику, программу Harrier фирмы DoMark трудно назвать шедевром, зато она набирает немало очков по части стратегии. Кроме индивидуальных летных заданий, вы можете также выступить в роли командира тактического звена (Task Force Commander), правда, всего в одном-единственном игровом сценарии.

В программе Gunship 2000, выпущенной в 1991 году, представлен не один, а целых семь вертолетов различных типов. Можно принять на себя командование вертолетной эскадрильей из пяти машин и выполнять сотни разнообразных заданий в Персидском Заливе и Центральной Европе. Трехмерное изображение местности не слишком реалистично, но вполне годится для выполнения маневров и управления системами вооружения.

В начале вы проходите тренировочный курс и получаете под командование один вертолет для выполнения ряда заданий. Получив повышение и, вместе с ним, офицерский чин, вы уже можете сами выбирать состав боевых вертолетных групп и тип задания. Ваш рейтинг и шансы на повышение по службе зависят не только от того, насколько хорошо вы управляете своим вертолетом, но также и от того, как успешно вы командуете своими подчиненными по эскадрилье.

Высокореалистичное изображение кабины можно использовать в качестве Reality Switch Screen, вводя новые параметры простым нажатием переключателя или кнопки. Можно также работать в паре со вторым пилотом/стрелком – он будет управлять системами вооружения и защиты и докладывать вам голосом информацию о целях.

Gunship 2000 наглядно имитирует работу систем управления современным боевым вертолетом. От вас требуется даже такой навык, как умение посадить вертолет, когда главный пропеллер отключен от силовой передачи.

Дополнительный сценарный диск Islands & Ice содержит средство формирования заданий, а также предоставляет в ваше распоряжение более качественную картину местности, новые вооружения и оборудование и, наконец, новые театры военных действий – Филиппинские острова и Антарктику. Новый пакет Gunship 2000 на CD-ROM содержит основную игру и дополнительный диск.

Признанный авторитет среди производителей компьютерных игр – фирма Looking Glass Technologies – собирается выпустить свой собственный имитатор гражданского самолета под названием Flight Unlimited. Даже в первоначальной версии Super VGA графика смотрится здорово. Фирма обещает также и сверх-реалистичные полетные модели.(см. специальную статью в этом номере).

Любителям игр на тему Первой Мировой войны советуем обратить внимание на программу Wings of Glory фирмы Origin Systems и появление программы Dawn Patrol фирмы Empire Interactive с высокой графикой и разнообразными подходами к выполнению задания.

Любителям старинных самолетов рекомендуем программу Confirmed Kill фирмы DoMark, предназначенную как для IBM-совместимых ПК, так и для Macintosh – в ней представлены 15 исторических типов самолетов и самые разнообразные задания, в том числе, преследование на минимальной дистанции. В ней использованы настолько реалистичные полетные модели, что только лучшие пилоты сумеют подняться в воздух и сесть, не говоря уже о ведении воздушного боя.

Поклонникам реактивной авиации наверняка понравится новый продукт под названием US Navy Fighters фирмы Electronic Arts (см. специальную статью в этом номере). Программа, удачно сочетающая полетный тренажер и приключенческий сюжет, разработана Брентом Иверсоном – автором знаменитого Chuck Yeager's Air Combat.

Фирма Spectrum Holobyte также не собирается почивать на лаврах и выпустила новый Top Gun – не слишком сложный для начинающих – созданный, разумеется, по мотивам знаменитого кинофильма 1986 года. Помимо высококачественной графики есть живое видео и музыка из одноименного кинофильма. И, конечно же, все с нетерпением ждут новую версию Falcon 4.0. Фирма Spectrum обещает снабдить свое детище более качественной Super VGA графикой и развитым трехмерным интерфейсом для начинающих пилотов. Однако, этот многообещающий продукт ожидается не ранее конца 1995 года.

Скотт Вольф

Леталки для Macintosh

По нашему мнению, на сегодняшний день асом среди летных тренажеров для Macintosh можно назвать программу F/A-18 Hornet фирмы Graphic Simulations. Для разнообразия обратите внимание на программу Flying Nightmares фирмы DoMark. Собственно говоря, это просто версия программы Harrier для Macintosh, кроме того, она стала практически первой появившейся в продаже игрой для Power Macintosh. Как и в версии для IBM-совместимых ПК, здесь есть и высокие полетные характеристики, и военная стратегия. Можно пересаживаться из одной кабины в другую при действиях в составе эскадрильи и, таким образом, наблюдать за противником с разных углов, наконец, можно планировать и выполнять задания даже не прикасаясь к штурвалу.

Качество графики высокое, а полетная имитация вполне реалистична – об этом, в частности, свидетельствует то, насколько трудно совершить вертикальный взлет и посадку на Харриере.

Новичкам просто хочется поразвлечься, поэтому им понравится версия Chuck Yeager's Air Combat для Macintosh – практически то же самое, что и версия для IBM-совместимых ПК. Выбрав любой из нескольких предложенных типов самолетов времен II Мировой, корейской и вьетнамской войн, вы устремляетесь на врага, выполняя исторические или же самостоятельно созданные задания. Однако, не следует ожидать высокореалистичных полетных качеств и средств управления. Просто благодаря простым средствам управления при минимуме визуальной информации получилась невероятно увлекательная игра в аркадном стиле.





Flight Unlimited

Вам когда-нибудь доводилось бывать в роли пилота настоящего самолета – бросаться от одного рычага к другому, чувствовать, нажимая на штурвал, как душа уходит в пятки и вытирать заливающий глаза пот при сложной посадке? Если нет, то все же, Flight Unlimited вам наверняка понравится, ибо это именно то, каким вы себе представляете настоящий полет. Если же вам и вправду доводилось управлять настоящим самолетом, то, знаете, все пилоты, пробовавшие Flight Unlimited, в один голос заверяют, что программа демонстрирует высочайший уровень реализма и при этом весьма увлекательна.

С появлением Dawn Patrol и Strike Commander начался настоящий бум в области боевых тренажеров, "мирные" полетные программы оказались на втором плане (исключение составлял Flight Simulator 5). Казалось, что если появляющийся на экране самолет не нужно ловить в перекрестие прицела и затем сбивать, игра просто не может быть привлекательной. Однако, Flight Unlimited аутсайдером не назовешь. Это просто шедевр, не имеющий аналогов.

Заявка о том, что небольшая компания из Кэмбриджа, специализирующаяся на создании игровых программ, заставит трепетать саму корпорацию Microsoft может показаться неправдоподобной. Ведь программа Flight Simulator корпорации Microsoft, поддержанная мощным маркетингом, уже разошлась более чем в миллионе копий и завоевала репутацию лучшего небоевого летного тренажера.

Однако, может быть, дело в том, что этот небоевой летный тренажер был единственным. Фирма Looking Glass Technologies, одержимая духом конкуренции и известная своими прекрасными трехмерными ролевыми играми Ultima Underworld и System Shock, закончила работу над Flight Unlimited на CD-ROM, появление которого ожидается ко времени выхода этой статьи.

Возможно, Flight Unlimited станет наиболее привлекательным из всех летных тренажеров. В программе использована новая необыкновенно реалистичная графика. Фотореалистичность достигается за счет использования документальных клипов, снятых на фоне живописных ландшафтов, например в Седоне, штат Аризона. Фотоизображение накладывается на трехмерный рельефный ландшафт, кроме того, использованы все возможные эффекты и детали, вплоть до солнечных бликов на крыльях самолета. Во время полета в кабине спортивного самолета G103 Acro, нажав рукоятку газа, вы видите, как блики перемещаются по крыльям. Если же самолет врезается в землю, он разлетается на более чем 50 кусков, причем направление движения обломков будет соответствовать тому углу, под которым самолет коснулся поверхности земли.

Возникает вопрос: как же приспособить все это к обычной системе типа 486 DX2-50? "Например, мы не вычисляем попутный поток и много других феноменов, воспроизводимых с высокой степенью точности в суперкомпьютерных аэродинамических моделях, – объяснили разработчики, – мы старались сосредоточить внимание именно на том, что дает ощущение полета."

Диалоговый инструктор пилотажа в игре демонстрирует выполнение маневров, дает советы и оценивает ваши действия. Причем, чем больше вы будете задавать инструктору один и тот же вопрос, тем глубже будут его вздохи разочарования. Пользователям систем ниже рекомендуемого минимума 486DX2-50 также придется испускать вздохи, но уже от зависти. Создатели программы стремились в интересах сегодняшних и завтрашних пользователей поддержать одновременно различные режимы экранной резолюции. Есть режим для тех, кто предпочитает высокую частоту кадров, и для тех, кто готов пожертвовать высокой частотой кадров ради большей детализации. Режим 640 на 480 вполне подойдет для Pentium 60 и 70; режим 1024 на 768 рассчитан на Pentium 90. Но это еще не все: в программе имеются режимы и для более высокого разрешения – 1280 на 1024, 1600 на 1200 и даже 2048 на 2048 – они рассчитаны на появляющиеся на рынке Pentium на 120 и 150 МГц, а также новый P6, ожидаемый к концу текущего года.

Помимо этого, разрабатывается в настоящее время боевая версия игры.

Все в этой программе выполнено на высоком уровне и с массой деталей – внешний интерфейс, полетная графика, звук, "мирные" игровые режимы. Возьмем, например, внешний интерфейс. Нетрудно догадаться, что фирма Looking Glass, как создатель высокоэффективного интерфейса в System Shock 3D, придумает на этот раз что-нибудь более серьезное, чем активные участки на плоском изображении, и это действительно так. В программе Flight при помощи мыши вы ходите по виртуальному дому, где можно выбрать на глобусе место действия, достать из ящика ту или иную игру, полюбоваться моделями самолетов на столе, дабы выбрать тот, на котором захочется полетать. Таким образом, внешний интерфейс выполнен в виде оригинальной аркадной игры в игре.

Удачных вам полетов!

Николай Абрамов



US NAVY FIGHTERS



Наверное ни один жанр компьютерных игр, не имеет столько поклонников, сколько жанр симуляции различных боевых машин. Программисты и не думают бросать разработку авиасимуляторов, продолжая покорять сердца игроков своими новыми творениями. Итак, игра "Бойцы морской авиации США" (U.S. NAVY FIGHTERS), это еще один шедевр, разработанный фирмой Electronic Arts, в рамках серии военно–воздушных симуляторов (Air Combat Series). Фирма Electronic Arts , давно зарекомендовала себя в производстве сложных и очень красивых симуляторов. Так как игра занимает целый CD, вы будете в восторге от заставки и кинематографичных элементов полета, временами совсем похожих на реальный фильм. Архив вооружения армий различных стран включает в себя как фотографии, так и 3–D модели. Вы будете иметь полное представление о противнике еще до начала игры.

Теперь непосредственно о самой игре. Занесите свое имя в список пилотов, подберите внешность и выберите позывной (их более тридцати). Затем после утверждения конфигурации компьютера и предварительной подготовки, вас ознакомят с текущим заданием. Отдельные миссии и военные кампании сделаны с небольшой поправкой на время и долей юмора. Например компания 1997 года, действие которой происходит на Украине. Российский президент Ельцин совершает перелет на пассажирском самолете из Москвы на Украину, для встречи с каким–то важным политическим деятелем. Русские националисты, вооруженные по последнему слову техники самолетами МИГ–29 и СУ–27, вертолетами МИ–24 и КА–50 "Черная акула", а также всевозможной наземной техникой, стремятся уничтожить президентский самолет и разгромить позиции украинской армии. Ваше задание состоит в том, чтобы защитить самолет президента до прибытия его в аэропорт и помочь украинским войскам отбить атаку русских националистов.

Изучение карты военных действий, точек перемены курса и расположение вражеских аэродромов, пойдет вам на пользу. Выбор самолетов достаточно широк, но стоит помнить о том, что для конкретных миссий рекомендован определенный тип самолета. Например, для, боя в воздухе подходит маневренный F–14B Tomcat, а для поражения наземных целей подойдет тяжеловатый A–7E Corsair. Проследите за загрузкой оружия в самолет, потому что для атаки наземных или воздушных целей необходимо разное оружие. Если предстоит долгий полет, то можно взять дополнительные топливные баки, которые после использования автоматически сбрасываются. Проверьте вес самолета после загрузки: чем он легче, тем естественно быстрей и маневренней. После разрешения на взлет, запускайте двигатели и следите за офицером взлета–посадки. Его жесты означают перемещения, которые вы должны совершить для того, чтобы благополучно приземлиться или взлететь. Основное задание предстоит выполнять не в одиночку, а в паре с пилотом, который летит сзади, прикрывая вас. В любой момент он может оказать вам огневую поддержку, стоит только послать в эфир просьбу о помощи, но и вы должны иногда прикрывать его от вражеского огня.

Радиопереговоры между вами, дружественными войсками и авианосцем, выполнены блестяще и создают полную иллюзию реальности происходящего. В игре более десяти точек зрения, с которых можно не только рассматривать ваш самолет, но и понаблюдать за войсками противника с близкого расстояния. Также доступны несколько нестандартных положений, таких как вид от цели на ваш самолет или боевой маневр и запуск ракеты.

И все же, если никак не получается пройти ту или иную миссию, есть способ облегчить вашу судьбу в так называемом режиме CHEAT MODE, позволяющем получить некоторые специальные возможности. Для этого просто выберите в меню соответствующую строку и установите нужные значения. Выбор опций очень широк, например, можно сделать неограниченный боезапас, бесконечное топливо или невозможность входа в штопор. Некоторые значения можно задавать прямо с клавиатуры, такие как сокращение времени полета до цели или идентификация ближайшего самолета.

Еще одно преимущество этого симулятора состоит в возможности создавать собственные миссии и военные кампании. Для этого нужно в центральном меню выбрать функцию CREATE PRO MISSION. После этого вы можете выбирать время года, суток и состояние погоды, составлять тактические карты, расставлять войска противника, записывать свои задания и многое другое. Также есть возможность сделать так называемую "быструю миссию". Функция CREATE QUICK MISSION позволяет создавать быстрые задания, состоящие буквально из двух–трех наземных или воздушных целей, после уничтожения которых нужно возвращаться на базу.

Полеты и воздушные бои выполнены очень красиво и вполне реалистично. Немало придется потренироваться перед тем, как вы в первый раз нормально приземлитесь на авианосец. Условия игры максимально приближены к настоящим, это и свет солнца в глаза, и сильный боковой ветер, а также осадки и т.д. Хотя овладение мастерством и ознакомление с предназначением клавиш займет довольно много времени, но зато потом эта игра доставит вам массу удовольствия. Уверяю вас, что этот симулятор самый полный по возможностям по сравнению с другими, а также он просто очень красивый. И не удивляйтесь, если увидите эту игру на верхушках хит–парадов. Похоже фирма Electronic Arts продолжает свое победное шествие на компьютерном рынке, и стоит ждать от нее еще более потрясающих игр.

Евгений Луньков

игра предоставлена фирмой UniWare
тел. 207–95–14, 434–46–20

Terminal VELOCITY

Игра Terminal Velocity наверняка вызовет у вас светлые воспоминания. С чем бы это сравнить? Это Descent без границ, Magic Carpet без стратегии и причудливого окружения, Skyfox для Pentium. Да, пожалуй, последнее сравнение наиболее удачно. Этот новый продукт, изданный фирмой Apogee под маркой "3D Realms", представляет собой трехмерную аркадную игру для 486/33 и более быстрых машин.

Земля снова в опасности (а когда она не была в опасности?), и вы, защищая родную планету, летите над ее просторами (в виде рельефной карты), взрывая все, что попадается под руку. Враждебные объекты встречаются весьма часто, и их иногда удается разнести на куски удачным выстрелом (что доставляет немалое удовольствие). В промежутках между боями вы, как водится, наращиваете силу и пополняете свои арсеналы новыми энергетическими щитами, лазерными и плазменными пушками, управляемыми ракетами и т.д. и т.п. Затем, взглянув на произведенные разрушения в стиле Strike Commander, можно переходить к следующему пункту программы при помощи экранной стрелки и карты.

Эта игра привлекает своей кажущейся необъятностью и бесконечностью. Три обширных многоступенчатых игровых уровня – холмы, каньон и фантастическая равнина с металлическими башнями – можно сколь угодно долго исследовать и стрелять. Более того, там еще полным–полно загадочных тоннелей, которые не так-то просто обнаружить, а попав внутрь, приходится соблюдать максимальную осторожность из–за тесноты. Зато внутри вам может встретиться желанный источник энергии или же вражеский "босс", помещение с загадочными рисунками инопланетных пришельцев или же скопище врагов, которых предстоит уничтожить. И каждый раз остается только гадать, что же еще вам попадется на пути.

Эта первая игра, разработанная фирмой Terminal Reality (штаб-квартира в Далласе), должна была быть выпущена в продажу в мае, но появилась только в середине лета. Зато теперь в ней есть средство, позволяющее в любой момент превратить игровое поле в ландшафт (это необходимо, если делается заявка на коллективный режим, а не просто на очередную "стрелялку"). Надеюсь, то, что сделали создатели программы Terminal Velocity произведет на вас должное впечатление.

Михаил Ягодкин





Master of Magic



Да возрадуются фаны стратегических шедевров фирмы Microprose! Речь пойдет об одной сверхпопулярной игре...

Когда я была маленькой, мой двоюродный брат врал мне, что он волшебник. Каждое воскресенье он хвастался необыкновенными достижениями в магии и рассказывал, какая у него замечательная волшебная книга. Каждый раз он обещал, что принесет ее в следующее воскресенье – и всегда забывал.

Теперь я знаю: это вполне могло бы быть правдой... если бы у него была игра "Master of Magic". В этой игре так много заклинаний, что к ней прилагается и черная глянцевая волшебная книга карманного формата, и руководство толщиной не меньше, чем к игре Sim City 2000.

Эта игра отнюдь не для холерических любителей action – только спокойные книголюбы с богатым воображением может быть сочтут ее быстрой. Неторопливо движутся корабли и отряды по игровой карте, смывая черные пятна с ее поверхности. Все эти земли, возможно, будут принадлежать вам. Если вы станете Мастером и выиграете.

Выбирайте тщательно волшебника, который будет представлять вашу особу. Слава богу, здесь есть где развернуться. Может быть, вы всегда хотели подчинить себе могучие силы природы? Или представляли, как магия смерти, стекая с кончиков ваших пальцев, приводит к вам в услужение вампиров, черных демонов и рыцарей смерти? Гуманисты могут попробовать себя в роли магов жизни. Анархисты – в роли магов хаоса. Или же вы можете создать мага по своему образу и подобию, наделяя его всеми качествами понемножку. Но придется учесть, что маг не может одновременно овладевать магией жизни и магией смерти. Либо то, либо другое. Остальные виды магии сочетаются друг с другом без проблем.

Выбрав своему магу внешность и характер, продумайте и то, какой расой вам больше хочется править. С этой расой вам придется начинать игру и жить до тех пор, пока не удастся завоевать другую. Всего в игре участвуют четырнадцать рас – девять "нормальных", населяющих Arcanus, и пять рас из зазеркального мира под названием Myrran. Если вы выбрали в качестве особой черты для своего мага "Myrran", то можете подчинить себе гномов, темных эльфов, драконов или зверолюдей, руководить войском минотавров и големов... Но учтите: холодный и темный Myrran гораздо опасней солнечного мира Arcanus...

Вначале вы оказываетесь на крохотном кусочке земли. Это – ваш первый город. И мигает иконка, обозначающая ваш первый отряд. Скромные, слабенькие солдаты. И город невелик... Можно начинать создание империи. Щелчком левой кнопки мыши можно отправить солдат на разведку окрестностей, щелчком правой – заглянуть в свой город. В нем пора строить здания, генерирующие дополнительную ману, прибавляющие очков в исследовании заклинаний, "коммерческих" и военных.

Хочется сразу начать превращать будущую столицу в центр военной подготовки, наполняя город бараками, оружейными мастерскими и военными училищами. Естественно, чем сильнее ваши войска, тем быстрее падут перед ними подземные темницы и таинственные пещеры. Все эти места обильно населены чудовищами – кто-то ведь должен оберегать золото, магические реликвии и загадочных пленников. (Правда, бывает и так, что сокровища никто не охраняет, но не лучше ли быть готовым ко всему заранее?)

Но вначале стоит заняться обустройством торговли и духовной жизни города. Рынки и банки приносят деньги, без которых невозможно содержать армию. Фермеры привозят в город продукты. Если еды или денег недостаточно, солдаты дезертируют! Насыщенную "духовную жизнь" обеспечат храмы, гильдия алхимиков или гильдия волшебников. А возможность стать вундеркиндом, обгоняя соперников в изучении новых заклинаний, достигается увеличением числа библиотек и университетов.

Кстати, о соперниках. Их количество зависит от выбранной вами







степени сложности игры. Они могут быть и вполне дружелюбными... до поры до времени. Дружелюбие волшебников зависит от того, насколько схожи ваши магические пристрастия. Если вы, скажем, изучаете магию жизни, то ваши шансы подружиться с магом природы намного выше, чем шансы установить хорошие отношения с магом хаоса или смерти. Это так естественно! Кроме того, попадаются соседи с характером... Например, некоторые могут нападать, даже если их не провоцировать – безо всякого на то повода.

Внимательно следите за советами астролога. Это единственная возможность оценить свои силы – как магические, так и физические (то есть силы подвластной вам армии). Неплохо было бы заглядывать к историку. Поучительные данные доступны в виде спускающихся меню. Если вы хорошо знаете английский, то разберетесь легко: нажатие правой кнопки мыши всегда поможет вам выяснить значение деталей интерфейса. Если вы плохо знаете английский, придется играть со словарем.

В принципе, игра не рассчитана на то, чтобы ошеломлять техническими эффектами. Что, скромная графика заставляет вас презрительно кривиться? Да, это не 3-D. Но стоит втянуться в игру – и вы поймете, что Master of Magic может быть не менее наркотическим, чем Тетрис. И со звуком вполне неплохо. Во время битвы все ее участники передвигаются с соответствующими звуковыми эффектами. В мирное время звучит фоном ненавязчивая средневековая музыка.

Еще одна отличительная черта: в отличие от многих модных игр, эта издана на дискетах. В российских условиях это можно считать достоинством. Не нужно, всхлипывая, покупать пиратские дискеты, потому что любимая игра продается в фирменном магазине только на CD. Семь дискет – магическое число. К тому же Master of Magic занимает на жестком диске не так много места (25 Mb). Скромная, славная игра.

Аллена Кравченко







Command and Conquer



С одной стороны, Command and Conquer является продолжением игры Dune 2, с другой стороны, это все-таки не Dune 3. Дело в том, что хотя в игре Command and Conquer получает дальнейшее развитие тема господства над галактикой (что-то от SimCity и от Battle Isle одновременно), сюжет не связан с Dune. Разработчики из Westwood Studios решили использовать для серии игр оригинальное название engine, написанного для Dune 2, – Command and Conquer. Да и основной сюжет почти что тот же: борьба на два фронта с целью сохранения контроля над производством стратегического сырья. Вы можете выбирать чьей армией и нацией вы будете командовать: выступая либо на стороне Global Defence Initiative (поборника справедливости и контроля над World-Wide Web) либо на стороне лукавого и безжалостного Brotherhood of Nod. По правде говоря, Command and Conquer ничем, по существу, кроме названия, не отличается от Dune 3. Теперь вам все ясно?

По информации фирмы Virgin игра Command and Conquer будет такой объемной (более 1.6 Гбайт одной только графики), что не поместится даже на одном CD. Замысел состоит в том, что вы перед началом игры выбираете, за какую сторону будете играть, устанавливаете соответствующий диск,– и больше никакого беспокойства.

А сама игра? Для каждой стороны предусмотрено 18 заданий и 18 различных средств передвижения – от обычного джипа до стреляющего напалмом танка и напичканного оружием космического корабля с ядерным двигателем. Добавим к этому трехмерную графику и видеоклипы, развитый искусственный интеллект (ваши войска способны атаковать и обороняться самостоятельно, а враждебные горожане и террористы весьма изобретательны в стремлении затормозить ваше продвижение). Да и, конечно, восхитительный саундтрек из cyberpunk, хип-хопа, хаус-бита и рэпа. Вы можете сделать свой выбор из 15–20 трэков. И, наконец, полный набор возможностей для игры в сетях. Звучит впечатляюще, не правда ли?

Почему это может не иметь успеха? Вспомним историю с Eldorado. Впрочем, не стоит слишком уж беспокоиться. Насколько мы можем судить о фирме Westwood, вполне может получиться небольшой шедевр. Мы готовы хоть сейчас держать пари. Остается надеяться на выигрыш.

Михаил Ягодкин





Сказки при Луне

В детстве мы все любили сказки. Наверное, потому, что в них всегда счастливый конец. В нашей реальной жизни сказок очень не хватает. Интересно, а как бы вы отнеслись к предложению самому стать участником сказки? А если это еще и компьютерная игра?

Вы уже слышали о новой приключенческой игре "Сказки на бересте"? На этот раз вместо подземелий гоблинов вы попадете в колоритный мир персонажей русских народных сказок. Знакомые и близкие нам с детства герои оживут, приобретя новые черты и свойства характера: Баба-Яга, устав от вековой злости и вредности, становится добрее и нежнее; Леший из противной нечисти превращается в доброго лесного сторожа; Русалка, оказывается, может не только утопить в реке, но и готова оказать вам помощь; а защитник отечества Воевода...

Интрига разворачивается с первых минут игры. "В некотором царстве, в тридевятом государстве жили-поживали три брата – не шуты, не акробаты, а простые добрые ребята: младший брат Иван – дурак, Егор – середняк – и так и сяк, а старший – Фома – палата ума. Государством правил Царь. Не злой и не гадкий и с головою в порядке. Зря и мухи не сгубил. Весь народ его любил. Всё было бы чинно-гладко, да начались, вдруг, беспорядки."

О том какие перемены происходят в тридевятом царстве, какие опасные приключения выпали на долю главных героев, вы сможете узнать, если попробуете пройти эту игру всей семьей. Вам предстоит побывать в гостях у Кащея Бессмертного, опуститься на дно морское и выполнить нелегкие задания подводного владыки. А поиски Того-ЧегоНеМожетБыть вас приведут в такие дали... И если приключения вас не утомят, вы сможете раскрыть секретный заговор и спасти государство от разорения.

Три уровня сложности позволят с одинаковым удовольствием и азартом сыграть вам самим и вашим детям. Можно выбрать на распутье дорогу одного из трех братьев и вместе с тем сложность головоломок. Разнообразие загадок, кроссвордов и головоломок, гармонично вплетенных в сюжетную канву, разбудит даже самый ленивый ум. Можно надеяться, что взрослых игроков привлечёт не только повышенный уровень сложности, но и колоритный народный юмор, которым пронизаны тексты и диалоги персонажей, мастерски озвученные профессиональными актерами.

Музыкальное оформление передаёт настроение героев и каждого фрагмента игры, подчеркивает и дополняет красоту русского фольклора. Midi-музыка и графика высокого разрешения, созданная вручную, гармонично сочетаясь, придают игре особый шарм и неповторимость.

В отличие от великого множества зарубежных игр разного качества и содержания, часто с незнакомыми героями, с непонятной мотивацией поступков и своеобразным юмором, эта игра возвращает нас к национальным традициям народного творчества, отражает особенности русского характера и, в какой-то степени, даже закономерности нашей жизни. Неужели сегодняшние супергерои, заполонившие экраны телевизоров и мониторы компьютеров, все эти космические пришельцы, черепашки-ниндзя и роботы заставят нас забыть неповторимых, волшебных героев любимых с детства сказок?

Дмитрий Захаров
105122, г.Москва, а/я 115
E-mail: luna@lunaltd.msk.ru

КОТ В САПОГАХ

и другие новости из Compact Book publishing



Уважаемые господа взрослые! Во что вы играли, когда ходили под стол пешком? Дочки-матери и казаки-разбойники не в счет. Я имею в виду компьютерные игры. "Э-э,– возразите вы,– да тогда и компьютеров то не было, а если и были, то такие... То ли дело нынешнии малыши! Едва макушка из-под стола видна, а уже одной рукой – за мышь, другой – по клавишам...

В самом деле, у наших детей, наверное, должны быть другие игры. Одним из главных аргументов, оправдывающих наличие компьютера в семье, для родителей, безусловно, является огромные возможности в обучении ребенка. Однако, при ближайшем рассмотрении, заботливые мамы и папы замечают, что дорогостоящее устройство выдвигает слишком высокие требования к их ненаглядному чаду, да и к ним самим. Пострелять, полетать – это да, пожалуйста, а вот знания получить... с английским-то напряжённо. И остаётся потенциал невостребованным, а дети стремительно растут, становятся всё более заDOOMчивыми, чем очень огорчают некоторых родителей. Огорчение может достигать такой степени, что начинают поговаривать о бесперспективности CD-ROM издательств в России. Но вот российское электронное издательство CompactBook publishing полгода назад переориентировало свой издательский план на выпуск мультимедиа дисков для "отечественных" детей, подростков и взрослых. Положено начало серии для самых маленьких – "PC перед сном". Это программы, построенные по принципу интерактивной анимации, мультфильмы, которые можно не только посмотреть и послушать, но в которых можно и поучаствовать. Хотя признанным лидером этого жанра (и не только этого) в мире стала знаменитая фирма Broderbund с серией дисков "Living Books", барьер, отделяющий нашего русскоязычного малыша от английских веселых рассказов и приключений, пока все также непреодолим. Тем приятнее представить на суд граждан от 3 до 7 лет и их родителей старую добрую сказку о старом мельнике, который жил, жил, да умер, оставив одному из сыновей в наследство хитрого кота, да ещё в сапогах. Знакомый с детства сюжет сказки Шарля Перро, забавная мультипликация с яркими, сочными красками, профессионально записанный звук делают CD-ROM "Кот в сапогах" привлекательным не только для детей, но и для взрослых. Другой диск из этой серии "Золотая рыбка" готовится к выходу в августе этого года. На нем я остановлюсь подробнее. Если помните, в сказке Александра Сергеевича все кончается довольно печально: "Глядь: опять перед ним землянка; На пороге сидит его старуха, а перед нею разбитое корыто". И никому не жалко противную старушку, но дедушка-то, за что страдает? Впрочем, старик со старухой, несмотря ни на что, будут жить в рисованой интерпретации художников CompactBook довольно весело. Действие разворачивается на тринадцати сценах. Герои сказки готовы развеселить вас неожиданными трюками и шутками. А на экране, как всегда, множество секретов. Каждый персонаж имеет свой характер: старуха, сидящая у землянки и разбитого корыта, уже вовсю показывает свой норов. Старичок же, хоть тихий и покладистый, но тоже позабавиться не прочь. Балалайка в его руках такие коленца выделывает! Отважные авиаторы, тайные агенты зарубежных спецслужб, незадачливые рыбаки, крокодилы какие-то – кого здесь только нет! Всё наполнено весельем и все добрые, как и положено в русских сказках. На мой взгляд это то, чего не хватает в жизни нынешним детям. Здесь нет ни страха, ни агрессии.







То, что текст "Сказки о рыбаке и рыбке" представлен на диске полностью, является несомненным достоинством этого издания. Мы стали просто забывать русские слова, да и Пушкина наизусть не каждый сможет прочитать своим детям.

В сентябре CompactBook publishing совместно с издательством "Большая Российская энциклопедия" выпустит русскую энциклопедию на компакт–диске. Она создаётся на основе нового Большого энциклопедического словаря и содержит 85 тысяч статей и 5 тысяч иллюстраций, включающих в себя слайды и видеоматериалы. Физические и химические процессы, биология, медицина, различные природные явления и то, что нельзя увидеть человеческим глазом и даже вообще трудно представить, постарались изобразить художники–аниматоры совместно с консультантами и экспертами по различным областям человеческих знаний. Понятно, что вряд ли будешь развлекаться, листая по вечерам Большой энциклопедический словарь, но когда информация помещена на CD-ROM вместе с красочными иллюстрациями, когда доступ к ней удобен и привлекателен, когда, наконец, на улице дождь, а по телевизору "Santa Barbara"Ы, почему бы не посидеть со своим сыном за компьютером и не открыть для него и для себя какой–нибудь замечательный Юкатанский пролив, поразительно способствующий образованию Гольфстрима...

Аркадий Минин







TERROR FROM THE DEEP

Немного игр за последние годы вызвали такой ажиотаж, как X-COM производства компании MicroProse. X-COM имеет успех у всех. Ветеранам военных игр нравится высокая детализация боя на уровне пехотного взвода, новички в восторге от анимации и графики. Игра начинается с малого – вы сбиваете небольшие НЛО и уничтожаете легко вооруженных пришельцев, осваивая при этом интерфейс и средства управления. По мере усложнения игры вам придется иметь дело с гораздо более серьезными противниками, вооруженными лазерным оружием, перед которым ваши солдаты окажутся беспомощными словно дети. Они пришли с Марса, они прячутся в глубинах океана и они уже навели страх на любителей компьютерных игр в UFO: Enemy Unknown. Наш страх перед неизвестностью обычно ассоциируется с космосом, но есть еще одна стихия, также порождающая ощущение боязни и неуверенности: море. В игре X-COM обе стихии связываются воедино при помощи истории о воинственных инопланетянах, обосновавшихся на дне океана.

В качестве руководителя специальной команды X-COM игроку предстоит выступить в роли организатора, стратега и бойца – скажем прямо, игра не для слабаков.

Прежде всего необходимо выбрать позицию для размещения первой [illegible]ной базы X-COM. [illegible] ждать нападения [illegible] они, [illegible] долго ждать [illegible] ко неприятель обнаружит [illegible] или на суше, [illegible] бросаются на [illegible] уничтожая [illegible] подводные лодки и [illegible], что будет [illegible] инопланетянами на поле боя – [illegible] материалы [illegible] используются для [illegible] совершенных [illegible] оружия.

Самое главное в игре – это действия вашего боевого отряда. Как только солдаты прибывают на место, возникает трехмерное изображение поля боя, причем неисследованные места затеняются. Теперь пора отдавать подчиненным приказания. Затем в дело вступают инопланетяне. Быть может, зрелище не вполне правдоподобное, но весьма эффектное. Аж дух захватывает, когда перестрелка в самом разгаре, или когда ваш отряд вступает в темную неизведанную зону. Звуковых эффектов немного, но все же вполне достаточно для игры, задуманной изначально в качестве стратегической.

В случае успеха правительства стран всего мира будут вам благодарны и проблем с финансированием X-COM, разумеется, не будет. Но стоит оплошать, и денежки начнут уплывать от вас. В общем, игра производит хорошее впечатление – она увлекательна и многовариантна – так что есть все шансы сохранить популярность и в будущем году. Но есть один нюанс: по сути дела, вся канва игры заимствована у программы UFO: Enemy Unknown. Могут возразить, что теперь инопланетяне стали гораздо более разумными, появились новые военные технологии, а качество графики заметно повысилось. И все же, возникает мысль: а может, стоило делать не новую игру, а просто дополнительный диск с новыми данными? Так или иначе, следует признать, что X-COM – это увлекательная, напряженная и [illegible] игра. Откровенно говоря, я не встречал более [illegible] действием стратегических игр, чем эта

[illegible]ксей Са[illegible]

В помощь любителям X-COM

Эти бесплатные утилиты помогут вам воодушевить свои войска.

MONEY.EXE
имя архива: MONEY.ZIP
авторы: Дуг Гeслэр и Дэвид Столл

Эта нехитрая утилита позволит вам решить проблемы с финансированием. Откройте архив и скопируйте файл с именем MONEY.EXE в каталог XCOM/UFO. После запуска программы перед вами возникнет список сохраненных игр с указанием денежных сумм, которыми вы располагаете в каждой игре. Вам остается ввести номер игры и требуемую сумму денег (максимум 2,147,483,546 долл.), а программа внесет изменения в соответствующие файлы. После такого перераспределения финансовых средств в выбранной вами игре у вас будет достаточно денег для финансирования даже самой фантастической боевой операции.

SOLDIER.EXE
BASE v2.11
имя арива: UFOCHE.ZIP
автор: С. Дж. Лэмбл

Решив финансовые проблемы при помощи утилиты MONEY.EXE вы можете воспользоваться утилитами SOLDIER и BASE для совершенствования боевых качеств своих солдат и модернизации оборудования базы. Утилита SOLDIER позволяет вам изменять персональный статус солдата, превращая желторотого новобранца в супермена-терминатора. BASE помогает изменять технические характеристики и оснащение военной базы. Иными словами, если вам не нравится [illegible] получили в [illegible], можете смело [illegible] ангары и склады по своему усмотрению. Нельзя сказать, чтобы обе эти утилиты были верхом совершенства, но, по слухам, автор разрабатывает новые версии своих произведений.

UFO Save Game Editor v 0.3
имя архива: UFOEDI.ZIP
автор: Дэйв Дарбин

Бесспорным [illegible] предлагаемых утилит для игры X-COM

является UFO Saved Game Editor. Это – на все руки мастер. UFO Editor умеет делать почти что все, что нужно играющему: изменяет технические характеристики баз и совершенствует оборудование, повышает статус и степень опытности солдат. Правда, есть некоторые огрехи в интерфейсе (например, если хотите иметь на складе 999 единиц Элериума, придется держать клавишу <+> в нажатом состоянии в течение нескольких минут) и, кроме того, утилита не позволяет проворачивать финансовые операции. И тем не менее, если вы захотите загрузить всего одну вспомогательную утилиту, UFO Editor, пожалуй, будет наилучшим выбором.

X–STAT.EXE
имя архива: X–STAT.ZIP
автор: Андрэ Готье

Если вам когда–нибудь хотелось распечатать информацию о своих солдатах в игре X–COM и похвастаться перед друзьями, вам поможет утилита X–STAT.EXE.

После того, как вы поместили эту утилиту в каталог XCOM/UFO и запустили ее, X–STAT автоматически соберет данные о персональном статусе, звании, вооружении и имени каждого военнослужащего и поместит их в два файла: SOLDIER.TXT (формат ASCII) и SOLDIER.CDF (формат с выделением запятыми/comma-delimited file format). Первый файл можно свободно распечатывать, а второй – поместить в электронную таблицу для дальнейших манипуляций. Это очень удобно, так как позволяет подобрать для боя нужный контингент бойцов в зависимости от их личных качеств.

YAXE.EXE
имя архива: YAXE.ZIP
автор: Патрик Шиа

Эта программа не дает вам ни денег, ни оборудования, зато она устраняет недостаток в самой программе X–COM, вызывающий немало нареканий у пользователей. Речь идет о невозможности перегруппировывать свои войска при транспортировке перед вхождением в боевуюзону. При помощи утилиты YAXE эта проблема снимается – теперь вымowжете строить солдат в том порядке, в каком сочтете нужным. Например, если вы хотите, чтобы солдаты с наибольшим числом временных единиц транспортировались в первую очередь, стоит всего лишь набрать YAXE, а затем – требуемый боевой порядок войск, и они автоматическиперестроятся так, как вам нужно.

Все вышеуказанные утилиты вы можете получить при помощи большинства абонентских сетевых служб, в том числе в ZIFFnet. Кроме того, некоторые из этих утилит можно найти в MicroProse BBS под номером 410–785–1841. Не следует, однако забывать, что использование указанных продуктов, как и всех прочих вспомогательных игровых утилит, сопряжено с риском повреждения самих игровых файлов и другими проблемами.

Поэтому, перед тем, как попробовать воспользоваться любым из этих советов, не забудьте зарезервировать игровые файлы и сохраненные игры.

Самый простой способ для того, чтобы незаслуженно получить в игре преимущество – это воздействие на сам программный файл или сохраненную игру. Для этого вам потребуется редактор файлов, например, PC Tools или Norton Utilities.

Прежде всего, нужно раздобыть побольше денег. Для этого отредактируйте файл liglob.dat при помощи редактора HexED и наберите в начале файла: FF FF FF. Тот же самый трюк работает и для UFO.

Второе: для того, чтобы построить базу без потери времени, необходимо внести следующие изменения в две части файла base.dat: (см. таблицу 1).

Первая позиция задает тип здания (см. таблицу 2).

Вторая сообщает, сколько времени остается для постройки.

Таким образом, если вы хотите поместить защитный экран (Bobmardment shield) в левый нижний угол базы, f8 нужно заменить на 0c, а вместо 11c поставить 00. Чтобы передвинуть здания, поставьте в обеих позициях ff. Для того, чтобы увеличить количество временных единиц у акванавтов, поставьте желаемую цифру в позиции 1a (при этом изменение воспримет первый акванавт, второй акванавт скрывается под цифрой 60, а третий – на десять пунктов дальше – то есть 70).

таблица 2

00 Airlock	0b PWT Defence
01 Living Quarters	0c Bombard Defence
02 Laboratory	0d MC Generator
03 Workshop	0e MC Lab
04 Standard Sonar	0f Transmission Resolver
05 Wide Array Sonar	10 Sub Pen (Top Left)
06 Torpedo Defence	11 Sub Pen (Top Right)
07 General Store	12 Sub Pen (Bottom Left)
08 Alien Containment	13 Sub Pen (Bottom Right)
0a Sonic Defence	

da fe	db ff	dc 100	dd 101	de 102	df 103
e0 104	e1 105	32 106	e3 107	e4 108	e5 10f
e6 10a	e7 10b	e8 10c	e9 10d	ea 10e	eb 10f
ec 110	ed 111	ee 112	ef 113	f0 114	f1 115
f2 116	f3 117	f4 118	f5 119	f6 11a	f7 11b
f8 11c	f9 11d	fa 11e	fd 11f	fc 120	fd 121

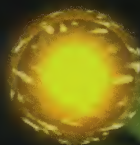
таблица 1



RELENTLESS

TWINSEN'S ADVENTURE

Эта игрушка идет только в режиме SVGA и если у вас видеокарта меньше 512Kb или VGA монитор,то можете и не пытаться запустить эту игру.
Главный герой Twinsen может пребывать в четырех состояниях:
1. Нормальное (ходить, говорить с другими существами, читать объявления на стенах).
2. Спортивное (бегать, прыгать).
3. Агрессивное (драться).
4. Осторожное (прятаться).



Little Big Adventure L.B.A.

Начинайте в Aggressive Mode (F3) и имитируйте драку (нажимая SPACE) пока не приедет охранник. Победите его, вставайте на лифтик и отправляйтесь к другим охранникам. Побейте охранника, а потом профессора. Профессор оставит вам свой ключ, которым можно открыть дверь. Проходите дальше по коридорчику, поворачивайте направо и входите в правую дверь. В шкафу, нажав клавишу SPACE в Normal Mode, вы найдете ваше удостоверение личности (Identification Card) и карту (Hollow Map). Дальше в комнате зайдите за ширму, и Twinsen сам переоденется в уборщика (Fellow Nurce). Идите вверх по лестнице. За дверью будет стоять охранник. Убейте охранника рядом с красной кнопкой, а потом профессора. Заберите у него ключ и выходите на улицу.

На улице в ATHLETIC MODE бегите по дорожке налево к большой куче мусора. Заходите в самую середину этой кучи и нажимайте SPACE в DISCREET MODE. Когда вы вместе с мусором будете выброшены на свалку, идите вперед и заходите в дверь. Там будет горевать зайчик. Помогите ему (откройте сундук в углу комнаты (SPACE в NORMAL MODE). За это вы получите 25 монет. По ходу игры собирайте как можно больше денег.

Выходите из дома зайчика и – вниз по дороге. Этот остров называется Citadel Island и он разделен на четыре части: первая – откуда мы только что сбежали, на второй находится аптека, в которой мы приобретем сироп, в третьей части находятся тюрьма, бар с пьяным клоуном и порт, из которого можно уплыть на другой остров, в четвертой части находится дом архитектора и наш родной дом.

Бегите прямиком к своему дому и там вы встретите свою возлюбленную. Вы с ней поболтаете, зайдете в дом. Когда в дверь начнут врываться клоны, вы должны БЕГОМ проникнуть в комнату, которая находится прямо напротив входной двери. В комнате зайдите в камин и в DISCREET MODE, не отпуская, нажмите SPACE. Клоны войдут, уведут вашу девушку, но не найдут вас. Если же вас все–таки поймают, то убегайте из тюрьмы и идите к дому. Вместо девушки, будет стоять клон, а дверь будет замурована. В ATHLETIC MODE попрыгайте по холмикам к трубе. Встаньте на трубу сверху и нажмите SPACE в NORMAL MODE. В доме (в NORMAL MODE) подходите ко всем шкафчикам, растениям, кроватям и нажимайте SPACE. Вы соберете множество полезных вещей. Найдите свой синий плащ и желтый мячик. В одном растении вы найдете ключик.





Откройте им подвал, но не заходите внутрь. Через трубу выбирайтесь наружу и бегите в БАР.

В баре идите на второй этаж и поговорите с пьяным клоном. Подойдите к официанту (оранжевому зайчику, бегающему туда-сюда с бутылкой) и поговорите с ним. Заплатите ему 10 монет за выпивку, и еще раз поговорите с ним. После бара идите в аптеку. С помощью мячика убейте профессора и возьмите с полки красную фляжку (сироп). Побейте слоника у ворот и возьмите ключик, открывайте ворота и заворачивайте направо. Поговорите с грустным слоником и проходите в комнату.

Для того, чтобы поставить четыре ящика на четыре креста, вам сначала нужно подвинуть первый ящик на первое место. Потом обойти его и подвинуть второй ящик на второе место. Потом обойти второй ящик и поставить его на третье место, а потом на его место назначения (4). После этого поставьте третий ящик на пятое место, обойдите его и подвиньте его на крест номер шесть. Потом задвиньте четвертый ящик на седьмое место. Подвиньте первый ящик на восьмое место, потом на девятое, к стенке (10) и, наконец, на одиннадцатый крест. Все ящики на месте и мы можем идти к слонику за билетом. Подойдите к зайцу рядом с кораблем и используйте билет.

На корабле уплывете на PRINCIPAL ISLAND. Этот остров еще больше острова CITADEL. Когда вы сойдете с корабля, идите налево и убивайте всех, кто попадется вам на пути. В библиотеке найдите библиотекаря (зайчика,который постоянно бегает к раковине и пьет сырую воду). Поговорите с ним. Идите в населенный пункт, поговорите с местным жителем. Найдите любого клона и побейте его.

В нижней части острова поговорите с двумя зайчиками, которые стоят и то и дело смотрят на часы. Следуйте за коричневым зайчиком, потом за его другом в дом. Подойдите к умывальнику и нажмите SPACE в NORMAL MODE. Отодвинется картина и образуется проход. Вы окажетесь в комнате со слоником. Поговорите с ним и выходите наружу. Слоник вам даст ключики от неохраняемой двери. На улице налево – магазин (на вывеске – канистра). Первым делом нужно купить бензин (GAS). Для этого нужно подойти к канистре и нажать SPACE. Кроме канистры купите еще MECA PENGUIN, который очень не любят красные клоны.

Выходите из магазина и говорите с зайчихой, она отвлечет клона, а вы в это время проскользнете к астроному (ASTRONOMER). Когда вы пройдете крутого клона, идите по левой лестнице, обегайте зеленого клона и через решетку прыгайте к астроному, который сидит под домашним арестом. Поболтайте с ним. Выходите из дома астронома, пролезая под полом. В DISCREET MODE осторожно пройдите мимо крутого клона.

На мотоцикле отправляйтесь на водяную башню. Каждая такая поездка будет забирать у вас немного бензина. Чтобы посмотреть, сколько осталось бензина, нажмите SHIFT и на ячейке с канистрой будет число поездок, на которые у вас еще хватит бензина. Забирайтесь на вершину башни по лестницам. Внутри, встаньте рядом с водой и используйте сироп. Идите обратно в библиотеку. Следуйте за библиотекарем и он откроет вам секретную дверь. Почитайте книгу на столе и съездите в лагерь, к машине.

Если на этом острове вы попадете в тюрьму, подзовите к себе ближнего охранника и говорите ему, что у вас в стенке дырка. Наивный охранник пойдет проверить, убейте его, заберите свои вещи и вылезайте через окно. Охраннику на улице можно сказать, что вы чините антенны или прикинуться Санта-Клаусом. После этого в DISCREET MODE идите мимо крутого слоника у дверей тюрьмы и проходите дальше.

На машине доберитесь до PORTBELOOGA и поговорите с зайчиком, который ловит рыбу. Он предложит всего за 10 монет отвезти вас куда угодно. Нам угодно в WHITE LEAF DESERT. Вам придется перепрыгивать с камушка на камушек в ATHLETIC MODE. Убивайте всех охранников. У того, который стоит на воротах, есть ключ. Поговорите с мужчиной, играющим на гитаре. Прыгайте в колодец. Утихомирьте мумию и дальше ПРОПРЫГАЙТЕ по колоннам, стоящим недалеко друг от друга. Если вы все же упали вниз, то там есть лестница. На другой стороне вы увидите стойку, вокруг которой будет прыгать шарик. Если у вас есть MECA PENGUIN, направьте его на стойку, а сами подойдите к двери и ждите пока "пингвин" достигнет цели, тогда откроется дверь и вы сможете в нее войти (советую вам в этом месте сохраниться). Если же у вас нет MECA PENGUINа, то придется на эту стойку притащить статую.

Следуйте следующей инструкции:

1 – Переключите переключатель K2.

2 – Переключите переключатель K4, но будьте осторожны, потому что со стороны пятого переключателя упадет бревно.

3 – Переключите переключатель K5.

4 – Передвиньте статую на место P1.

5 – Столкните статую вниз и дотащите ее до места P2.

6 – Поставьте ее на лифтик P3.

7 – Поверните рычажок K3.





8 – Перепрыгните с места 1 на место 2.

9 – Поверните рычажок К2.

10 – С проезжающего лифтика с места Р4 подвиньте статую на лифтик Р5.

11 – Забейте мумии и переключайте рычажок К1.

12 – С места Р6 двигайте статую на место, предназначенное для нее.

13 – Проходите в дверь.

Как только вы прошли через дверь, заворачивайте налево и бегите вперед. Через дырки в полу перепрыгивайте. Когда вы добежите до переключателя, быстро переключайте его: в дороге выпадет целый отсек, куда и упадет потом бревно. Когда вы пройдете этот "коридорчик" до конца, то заворачивайте налево. Проходите мимо переключателя, который охраняется. Заворачивайте направо и проходите в дверь слева.

Следуйте инструкциям:

1 – С бордюрчика переключите переключатель Р1 с помощью вашего мяча (ALT).Просто попадите в него.

2 – Когда лифтик Р1 приедет на место Р2, переключите переключатель еще один раз: лифтик поедет на прежнее место.

3 – Быстро спрыгивайте с бордюрчика, на котором вы стоите и, на ходу, догоняйте лифтик и запрыгивайте на него.

4 – Переключите второй переключатель (К2) и второй лифтик (Р3) приедет на место Р4.

5 – Садитесь на лифтик и уже с лифтика переключайте переключатель еще один раз: лифтик перевезет вас на место Р5.

6 – Идите по бордюрчику до конца (1) и перепрыгивайте на другой бордюрчик (2).

7 – По бордюрчику идите к лестнице и переключите переключатели К4, а потом К5 (как нам говорил один паучок Sphero). В библиотеке: лифтики Р6, Р7 и Р8 выстроятся вроде лесенки.

8 – По этим лифтикам, как по лесенке, забирайтесь на второй этаж. Там будет стоять статуя.

9 – Столкните ее вниз.

10 – Спрыгивайте сами вниз и двигайте статую на стойку.

11 – Проходите в дверь.

Дальше идите вперед и берите книгу. Идите к выходу (светлому пятну на полу). Когда вы выберетесь из этой "дыры", поговорите с зайцем и отправляйтесь на CITADEL ISLAND.

Идите в сад. Побейте [illegible] обезумевший [illegible] откроет вам свой [illegible] и разрешит вам брать все, что только захотите. Идите к себе домой и спускайтесь в подвал. Отодвиньте одну из бочек в подвале, проходите в потайной ход. Там подходите к камню и прочтите надпись на нем. Выйдете из дома и идите в порт. Поговорите со слоником, который в прошлый раз отдал свой билетик на корабль. Купите у него билетик за 5 монет и отправляйтесь на остров PRINCIPAL.

Идите к машине и спешите в PORT BELOOGA. Там подойдите к зеленому паучку Sphero и поговорите с ним. К этому времени у вас должно было накопиться больше двухсот монет, но если их нет, то идите в библиотеку и ограбьте заведующего библиотекой (деньги лежат в кассе). Покупайте катамаран за 200 монет и на нем плывите на PROXIMA ISLAND.

На PROXIMA ISLAND есть музей, в котором и лежат сокровища пирата LaBourn. Можете сходить туда, но для этого вам придется потратиться и купить билетик. Экспонаты нельзя трогать руками!

Идите к дому зайца и попробуйте открыть дверь. К вам телепортируется клон. Побейте его и возьмите ключик, открывайте дверь и проходите в дом. Там говорите с зайчиком. Заходите в дом слона–изобретателя и говорите со слоником. Походите рядом с музеем, встретите такого грустного Quetcha с чемоданом. Купите у него фен. Возвращайтесь к слонику и отдайте ему фен. Слоник починит реактор и попросит вас его испытать за 10 монет. Вы, естественно, согласитесь. Возвращайтесь на CITADEL ISLAND и идите в тюрьму. В самой правой части тюрьмы будет сидеть оранжевый заяц. Поговорите с ним и возвращайтесь на PROXIMA ISLAND. Идите к зайцу и говорите с ним. Он даст вам красную карточку. Идите в музей через вход с красным замком, используйте на замке вашу карточку, внутри встаньте на люк и спускайтесь вниз. В канализации поднимайтесь наружу на любом "лифтике", кроме того, который ведет в тюремную камеру. Идите к охранникам, убивайте их и говорите со слоником. Он расскажет вам о принципе работы сигнализации в музее. Подвиньте рычажок, который то и дело чинит слоник, и спускайтесь в канализацию. Под землей проходите к лифтику и поднимайтесь обратно в музей. Используйте JET PACK, подлетайте к черному флагу и крадите его (SPACE в





NORMAL MODE). Потом не забудьте поискать в пиратских сокровищах и забрать ключ. Тем же путем возвращайтесь обратно на CITADEL ISLAND и используйте ключ в двери в подвале в своем доме. Возьмите трубу и медальон SENDELa.

Испытать трубу можно на PROXIMA ISLAND, идите к машине и отправляйтесь к MARKED STONE. Подойдите к знаку на стене и используйте на нем трубу. Впрыгивайте в образовавшуюся дырку и подойдите к камню. Говорите с ним, возвращайтесь обратно на мотоцикле к ELIPSE STONE. Говорите с ним. Возьмите волшебную дудочку (Magic Flute). Идите к MARKED STONE и говорите с ним. Идите к своей лодке и отправляйтесь в WHITE LEAF DESERT. Там, как всегда, убивайте охранника, берите ключ и проходите в дверь. Потом сразу идите налево и вы увидите знак SENDELa на стене. Используйте трубу и прыгайте внутрь. Поймайте эльфа и поговорите с ним. Идите в HIMALAI MOUNTAINS. Когда вы туда приедете, поговорите с зайцем в форме. Подходите к своему катамарану и используйте на нем флаг, который украли в музее, а затем направляйтесь на REBELION ISLAND. Там поговорите со всеми солдатами и с зайцем в окопах. Садитесь в машину и едете в REBEL CAMP. Поговорите с капитаном (зеленым паучком). Возвращаетесь и вместе со всеми на большой лодке отправляетесь на HIMALAI MOUNTAINS. Вам нужно будет провести зайца до конца, а убивают его с двух выстрелов. Вам придется прикрывать его, т.е. принимать все удары на себя. Идите вперед, пока вы не дойдете до танка. Когда вы проедете в здание и выйдете из танка, то убивайте робота у двери, берите ключ и проходите в дверь. Убивайте всех и берите как можно больше ключей. Освободите командира из тюрьмы. Дальше убейте клона и пролезьте в дырку в стене. Возьмите лыжи и можете покататься с горок. Просто пройдите между флажками. Если вы используете красную карточку на замке маленького домика, то вы поднимитесь на вершину горки и сможете еще раз скатиться вниз. Если вы пойдете направо – придете в деревню. Убейте всех мутантов в деревне. Подойдите к котлу рядом с хижинами. Следуйте за зайчихой. Она вам выроет яму. Прыгайте в нее и окажетесь возле HIMALAI MOUNTAINS. Там и находится MUTANT FACTORY. Спрыгивайте с утеса и проходите в фабрику. Поговорите со слоником и он откроет проход к "устройству". Садитесь в "устройство" и, когда вы окажетесь в другой части фабрики, идите сразу вперед, убивая всех на своем пути. Наконец, вы придете к профессору и его "подопытным". Убейте всех и идите в левый проход. Убьете





[illegible] и зеленых тварей в [illegible]. Возвращайтесь обратно, [illegible] в правую дверь, убивайте охранника, стоящего возле пульта управления. Проследите, чтобы все рычажки на пульте были повернуты вверх. Потом убивайте всех мутантов и идите к машине. Она находится слева. На машине возвращайтесь в деревню к котлу. Из хижины выйдет заяц и откроет для вас секретную дверь. Следуйте за ним, убивайте охранника, берите ключ, поднимайтесь по лестнице и используйте синюю карточку на двери. Один из убитых даст вам ключик. Спрыгивайте с обрыва и открывайте дверь. Убивайте клона и проходите дальше. Не садитесь в лодочку, а идите налево. Подойдите к озеру и используйте волшебную дудочку (magic flute), а потом, когда озеро расстает, используйте пустую фляжку из–под сиропа (empty flask). Садитесь в лодочку и плывите на TIPPET ISLAND.

Там походите по острову и поговорите со всеми. Один рыбак (заяц с удочкой) выловит вам ключик. Другой согласится рассказать вам про FORTRESS ISLAND, MUTANT FACTORY или про CLONING CENTRE всего за десять монет.

Проходите в дверь, и вы придете к бару. Поговорите с "гитаристом" без гитары и со слоником за стойкой. Возвращайтесь в деревню. Прыгнув в яму, вы попадете в HIMALAI MOUNTAINS, но, чтобы добраться до катамарана, нужно идти по краю обрыва, убить солдата с пулеметом, перепрыгнуть через ограду и повернуть направо. На катамаране доберетесь до WHITE LEAF DESERT. Поболтаете с зайцем с гитарой и отдадите ему вашу волшебную дудочку в обмен на гитару. Теперь пора на PRINCIPAL ISLAND в тюрьму. Убьете охранников, используйте красную карточку на двери и убьете красных клонов. Если у вас есть MECA PENGUIN, то можно использовать его. В результате клоны убьют друг друга. С помощью карточки тролля открывайте дверь с синим замком. Убьете робота, потом клона, берите ключ, в тюрьме убивайте всех. Когда один из профессоров бросит ключик, идите освобождать заключенного зайца. Поговорите. Откройте другую дверь (их всего две). Там будет FUN–FROCK, который [illegible] вас [illegible]. Поговорите со слоником, возьмите ключ и откройте сейф в комнате с телепортацией. Там будут лежать сабля и [illegible]. Чтобы поменять оружие (с мячика на саблю), нужно выйти в INVENTORY и взять саблю. В разных состояниях вы будете драться саблей по–разному. Но самое классное – Aggressive. Идите в камеру к зайцу, и вы найдете у него выход. Идите на CITADEL ISLAND к дому архитектора. Следуйте за оранжевым зайцем в дом, берите карточку со стола и возвращайтесь на HIMALAI MOUNTAINS, идите в деревню, проходите в секретный ход, садитесь на лодочку и плывите на BRUNDLE ISLAND.

Вперед по тропинке к профессору, используйте на нем карточку, которую вы только что украли у архитектора, и он вам откроет ворота. Налево, заберитесь по лестнице на крышу дома и используйте трубу на рисунке стены. Прыгайте в дырку и окажетесь в TELEPORTATION CENTRE. Убейте красного слоника справа, берите ключик, открывайте левую дверь, убейте робота рядом с большими магнитофонами. По лестнице вверх и потом налево. Достаньте из бочки ключ и проходите в дверь. Лучше первым убить стражника, телепортирующего роботов, а потом – роботов, которых он понаделал. Сломайте все кнопки телепортации с помощью сабли или мячиков. Потом спускайтесь вниз по лестнице и ломайте большой компьютер посередине комнаты, используя мячик. После взрыва компьютера в стенах образуются дырки. Выпрыгивайте в ту, которая рядом с пьедесталом FUNFROCKa, и идите к выходу (после лестницы поворачивайте не налево, а направо). Плывите на TIPPET ISLAND.

Идите в бар, где стоят злые парни и бейте их саблей. Отдайте гитару "музыканту" и подойдите к бармену. Поговорите с ним и он откроет подвал. Спускайтесь по лестнице и, используя PROTO–PACK, перебирайтесь на другой берег. Поднимитесь на лестницу и пройдите в дверь. В следующей комнате заберитесь на возвышение по лестнице и прыгайте в яму. Когда вы выберетесь из дырки под "возвышением", вылетит ключ. Откройте ворота.



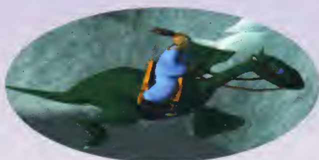


Пропрыгайте по куче камней и по лесенке пробирайтесь выше наружу. Поговорите с динозавром и летите на FORTRESS ISLAND.

Идите вперед по дороге. Убейте всех стражников у ворот, берите ключ, открывайте ворота и уничтожайте танк у ворот. Подождите зайчика и он пророет для вас проход. Прыгайте в проход и идите вперед к яме. Когда вы совсем близко подойдете к яме, из нее выпрыгнет ужасный монстр. Убейте его и потом найдите грибочек (если вы коснетесь его, то он превратится во что–нибудь полезное). На этот раз он превратится в ключ. В этом месте я вам советую сохраниться. Залезайте по лесенке к двери, вы попадете в бассейн. Если в бассейне будет налита вода, то загрузите игру снова и перед тем, как входить в дверь, поверните рычаг, который находится справа от лестницы. После этого входите в бассейн,спускайтесь на дно и идите в правый верхний угол, по дороге убивая двух летающих слонов, которые думают, что они Mad Dogs. Потом вверх по лестнице и в левую дверь. Идите вперед, пока не увидите клетку с девушкой. Подойдите к клетке и на вас упадет такая же. Эта девушка – робот FUNFROCKa. Приходит FUNFROCK и опять сажает нас в тюрьму. Эта тюрьма очень похожа на самую первую тюрьму, из которой мы сбегали. Когда вы прийдете к охраннику с профессором, не убивайте охранника, а дайте ему нажать на красную кнопку. К вам телепортируется тролль. Убивайте охранника с профессором, берите ключик, убейте робота, похожего на девушку, берите ключ, открывайте дверь, которая находится в верхнем углу экрана и достаньте ваши вещи из ящика за дверью. Если хотите, можете сходить к троллю и использовать на нем синюю карточку. Тогда он вам даст четыре клеверочка. Идите в дверь в левом углу экрана. Убивайте всех роботов, потом подходите к левой стенке комнаты и используйте трубу на то и дело появляющемся знаке SENDELa.

Прыгайте в образовавшееся отверстие и используйте FLASK OF CLEAR WATER на камне. Все взорвется, а вы автоматически выбежите из здания. Потом проходите вверх экрана, к воротам, убивайте охранника, открывайте ворота и пробегайте через них. Пробегайте два экрана, убивайте паучка слева, перепрыгивайте через трубу и говорите со слоником. Садитесь на трактор (в верхнем левом углу экрана) и, после того как с его помощью подвинете камни, проедете в проход и выйдете из него, идите по колее. Напротив двери, которая находится справа, будет подъем, дальше – по проходу и опять по колее, уворачиваясь от разных тракторов, пока не дойдете до обрыва. Спрыгивайте с него и вы увидите рабочего. Убейте его, берите ключ и проходите в вышеупомянутую дверь. Следующий экран довольно маленький. Убейте всех охранников. Большинство из них стоят высоко, и поэтому лучше кидаться мячиками в DISCREET MODE. Потом подходите к выемкам в "строении" и залезайте на них также, как вы обычно залезаете на лестницы. Таким образом доберетесь до конца. Когда вы "достигните вершины", то увидите FUNFROCKa и вашу девушку. Доставайте вашу саблю и рубите FUNFROCKa в AGRESSIVE MODE до тех пор, пока он не упадет вниз. УРА! Девушка освобождена. Но еще осталось освободить мир. Подойдите к знаку SENDELa, используйте на нем трубу и пройдите в образовавшийся проход. Спускайтесь вниз, вставайте на решетку и жмите SPACE в NORMAL MODE. Подходите к двери. Но что это? В то время, как вы шли к двери, неизвестно откуда появился FUNFROCK и на этот раз он еще сильнее, чем был при первой встрече. Ух... Убейте его и проходите в дверь. Все вы достигли вашей цели! FUNFROCK мертв и мир освобожден. Потом вы автоматически возвращаетесь к своим друзьям на CITADEL ISLAND. Они вам приготовили сюрприз...

Антон Могилевский



Legend of Kyrandia III

Malcolms Revenge



У[illegible] Внизу есть панель Options, [illegible] рах, место для 10 предметов [illegible] как в Hand of Fate), место для посоха (если он найден), и важное отличие – "шкала правды". Она имеет три значения – Nice, Normal и Lying, которые определяют поведение Малькольма при разговоре с другими персонажами. При выборе Normal он говорит естественно, при Lying – на все вопросы врет, как сивый мерин (причем часто себе во вред), при Nice – говорит со всеми очень вежливо. Чаще всего приходится врать, так что желательно так и делать. Весьма приятное дополнение: если надо воздействовать одним предметом на другой, то можно это проделать в любом порядке и в любом месте, даже на земле!

УРОВЕНЬ 1

Начинаешь, само собой, с помойки... Сначала надо в помойке покопаться... Пилой или битой склянкой можно белку спугнуть, это прибавит очки. В принципе, первый уровень можно пройти очень просто тремя совершенно различными способами!!! Опишу все три. Из помойки надо выловить пару гвоздей, немного пустых бутылок, один ботинок, битую бутылку (вместо нее можно использовать ножницы или солдатика), апельсиновую корку (использовать на себя и выкинуть) и идти странствовать. Почти все запертые двери открываются гвоздем.

Для начала хорошо бы пойти в город. Туда можно попасть либо окольным путем, либо в транспортере. Нормальные герои всегда идут в обход. По пути обрезать битой бутылкой флажки у замка (для очков), сдвинуть каменную лягушку, чтобы не мешалась, набрать из нее воды в склянку, взять пару поленьев, в коровнике – немного зерна.

В городе взломать двери гвоздем, сначала пойти на фабрику игрушек (здание в виде клоуна). Там найти дальнюю дверь в свою каморку, выловить посох из–под кровати, и достать орех на леске в третьем ящике шкафа. Далее нужно сложить орех с гнутым гвоздем, чтобы получилась удочка. Выйти из комнаты и прыгнуть в дырку в полу – попадешь в подвал. Использовать удочку в воде, чтобы выловить немного рыбок. Рыбки смешиваются с семенами, чтобы их удобрить. Одно из удобренных зерен поместить в кирпичную кладку, и использовать бутыль с водой. Хорошая была стена...

Кстати, подсказку дает дракон Дарма, а попасть туда можно только с маскировкой. Ну, ладно, чтобы там ни было, идем в пролом. Открыть ракушку и набрать в бутылку немного зелья перемещения. Можно считать уровень пройденным, ибо уже можно пойти к статуе лягушки, и, выпив это зелье, улететь с этого острова куда подальше... (Первый способ).

Но так не интересно, в первом уровне осталась еще куча загадок. Начнем программу–максимум. Между прочим, желательно всех тыкать шутовским посохом – очков будет немерено... Ну и поиздеваться тоже неплохо – кому ножницы воткнуть, кому еще что–нибудь... Кстати, о ножницах. Их можно взять только в тюрьме. Попасть туда просто – достаточно попасться на глаза кому–нибудь из старых друзей. Отправляйтесь к волшебнице Зантии (сначала она должна прилететь в виде коня – прилет надо пронаблюдать в самом левом конце на конном аэродроме) в домик напротив фабрики игрушек рядом с баром. Еще могут помочь попасть в тюрьму Дарм (попасть к нему можно через коврик в подвале – надо нажать два яблока на этом коврике) или владелец бани (баня находится рядом со странным артистом, замок открывается с помощью удочки). Если один из "друзей" тебя прогнал и снова войти к нему невозможно – значит, ты уже во всесоюзном розыске – надо идти сдаваться. Выкинуть все вещи на землю (иначе все отберут), и с зажатым в руке (не среди предметов в сумке!) гвоздем идти к первому транспортеру (к замку). Там тебя поймает старый приятель Герман и поведет на расправу. Когда он попросит сложить вещи в коробку, можно его гвоздем потыкать, но ни в коем



случае не класть гвоздь никуда. В тюрьме ты окажешься с гвоздем, посохом и надзирательницей, под присмотром которой надо сплести одно кружево на машине с руками (ну и, разумеется, не забывайте потыкать ее посохом). Кликнуть курсором на клубок, педаль, разрезать ножницами нить, курсором кликнуть на готовое изделие. Как только тюремщица уйдет, гвоздем открыть машину, воткнуть ножницы внутрь и сплести еще одно кружево. Потом схватить ножницы и – в окно. Ножницами можно срезать цветки, корабельные штурвалы (на пристани один висит) и колоть окружающих (так, для потехи...). Двумя срезанными ножницами желтыми цветками можно оживить на минуту королеву (цветки положи на могилу).

Теперь пора сделать на фабрике игрушки. Как? Там есть большая книга, если по ней кликнуть, появится изображение производимой игрушки. Менять тип можно двумя рычагами на машине. В трубу засыпать нужное сырье (ботинок для мячика, полено для остального) и нажать зеленую кнопку справа. Мальчику, который произносит ругательства на непонятном языке предложить все три игрушки, за одну он даст сандвич. С сандвичем идти в левое здание в городе, отдать его статуе "минотавра". Поговорить тоже можно...

В коровнике положить в раструб корм: 6 маленьких растений, которые можно получить скрещиванием зерен и бутылки с водой. Пробить емкость со сливками любым острым предметом и наполнить бутылку под струей. С помощью сливок, пшеницы и рыбы можно сделать сандвич в баре. Но сначала надо разогнать народ, запустив туда белку (использовать удочку на себе, когда ты в беличьей шапке). Внимание! Белка может также использоваться в качестве ингредиента для сандвича. Если в баре вместо рыбки положить в раструб белку, получится беличий сандвич. Белку можно взять на помойке, сначала приманив ее удобренными семенами, положенными на бревно, а потом загипнотизировав удочкой. Полезно взять сразу нескольких белок. Можно использовать белку на себе (в качестве шапки – класс!), придя в бар вывести ее из транса той же удочкой. Но только не ту, что у вас на голове! Когда все люди разбегутся, надеть еще одну "шапку" и идти в баню. Теперь тебя не узнают и ты можешь пошутить, покрутив стрелку на приборе в красную сторону (если предпочитаешь не варить людей, а замораживать, то в синюю). Не забудь при этом соврать! Когда банщик будет думать, почему все убежали как ошпаренные, взять из окна одежду. На улице одеть на себя. Теперь тебя не узнают и Зантия с Дармом. Впрочем, если дернуть за шнур у Зантии, то снова окажешься вне закона... Волшебнице нужно 12 больших растений, а Дарму сандвич. Правда, если ты это им принесешь, тебе ничего, кроме "спасибо" не скажут, а поэтому можно ничего не делать для них.

Второй способ выбраться с острова: возле бани играет странный клоун в черном, надо подождать, пока он повернется спиной, и положить рыбу ему в капюшон. Он сразу пойдет в баню, идти за ним в шапке из белки, забрать его одежду (просто надо поиграть с регулятором как в прошлый раз). В этой одежде можно пройти на корабль. Для этого поговорить с контролером–собакой и дать ей сандвич.

Есть еще третий способ попасть на кошачий остров без хлопот – сбежать из всех четырех тюрем. Из первой мы сбежали (там, где плели кружева). Во второй тюрьме (каменоломне) надо сбросить все камни в воронку. Чтобы это сделать, надо пронести с собой в тюрьму удобренные зерна и посадить их под камнями. В третьей тюрьме (саду) надо срезать цепь, которой вы втроем скованы, садовыми ножницами. Не надо быть эгоистом, освободи сначала женщину, разрезав цепь между ней и мужчиной в центре. Четвертая тюрьма – рабство на галере. На галеру надо пронести либо садовые ножницы, либо гвоздь, чтобы открыть замок. После четвертого побега ты оказываешься уже на острове Котов. В тюрьмах надо не забывать всех смешить посохом и со всеми разговаривать.

УРОВЕНЬ 2 (ISLE OF CATS)

Приплыли... Можно перестать смешить всех посохом – очков это уже не даст. Если ты приплыл на корабле, и не оказался в форте, то входить без мачете в джунгли нельзя, надо в настроении Nice кликнуть на тележку "извозчика". Если прибыл с помощью зелья, то выйди из пещеры, поговори с обитателями форта.

Подобрать мачете сзади. Выйти в джунгли (в любую сторону). Процесс блуждания по джунглям прост – рубить кусты да успевать отбиваться оружием от целующихся кустов со змеями. Надоели блохи? В первом же экране есть пруд, в который можно нырнуть искупаться. Если же их стало совсем много, а пруда нет, можно просто вручную выловить их из своего тела и выкинуть. В джунглях надо собирать кости (6 штук как минимум). В лесу обитает кот с явно марксистко–ленинскими наклонностями, который попросит тебя по-



мочь с восстановлением алтаря. Можно ему наврать, что ты ярый большевик, иначе не получишь мышь. С костями и мышью возвращаться в форт (можно на тележке – так быстрее и красивее), там тебя ждет собака, которая умеет хорошо копать. В земле зарыто сокровище – 6 камней, на землю кладется кость, пес бежит к ней, и если на этом месте есть какой-нибудь бриллиантик, он и его выкопает. С камнями и мышью идти в пещеру или дупло в форте. О, теперь пещера светлая! Идти в проем справа в комнату с идолами и использовать мышь, на всех сразу и на каждого в отдельности. Записать порядок соответствия статуй (справа налево). Затем идти к "большевику" и от него направо к алтарю. Положить каждый камень в алтарь, записать соответствие. Затем налево, к шарам. Это замаскированные статуи, надо их мышью превратить в начальный вид. В каждую статую положить соответствующий камень (советую сохраниться перед этим!). У меня порядок был такой: алмаз, топаз, аметист, изумруд, сапфир, рубин (но может измениться). В результате смотрим мультик и получаем магическую мышь и откормленных флегматичных котов. Мышью этой можно превращать кого угодно в мышей. Для хохмы (и очков) превратим себя и оставшихся котов. Чтобы не остаться навеки мышью, надо попросить у "марксиста" немного сыра. Идти в джунгли, найти берег с пиратами (на одной из картинок с деревом и дуплом идти вверх). Поговорить с капитаном, показать мачете, рассказать о своих магических способностях. Продемонстрировать их наглядно, превратив в мышь толстого пирата. И вперед!

УРОВЕНЬ 3 (END OF WORLD)

Эта часть довольно однообразная, но над ее прохождением пришлось попотеть не меньше, чем над другими. Опустить монетку в левый автомат – получишь страховой полис (его лучше назвать сертификатом бессмертия). Правый автомат продает на выбор 4 предмета – надувную игрушку и зонтик для спускания вниз, горные ботинки и ласты для поднимания вверх. Чтобы поменять вещь, которую вы хотите купить, нажимайте на кнопки вверху автомата. Ласты и игрушку надо использовать в середине (в воде), зонтик и ботинки – с краю (на скалах). С собой можно брать не более 2-х предметов одновременно. Всего 5 этажей, предметы, которые можно использовать на этом этаже без риска для жизни, нарисованы на знаках как "запрещенные". Наверное, для остроты ощущений, жизнь-то вечная...

Есть три пещеры с красивыми галлюцинациями. Первая – с глобусом, вторая – с часами, третья – с "американскими горками". Есть подозрение, что предметы, которые можно использовать, задаются случайным образом в каждой игре, но опишу те, которые были у меня. В первую пещеру можно попасть, спрыгнув на экран вниз, надев игрушку, надуть насосом круглое растение, и попрыгать на нем. Во вторую – прыгнуть в ближнюю бочку, подняться на экран, использовать зонтик на крюк, и спрыгнуть на экран вниз. В третью – от второй пещеры еще раз прыгнуть вниз.

Третья пещера и есть конец уровня. В нее можно пройти и другим путем – с зонтиком и ластами проехаться в ближней бочке, прыгнуть вниз, потом надеть ласты и использовать веревочку на крючок в скале. Для удовольствия и очков советую попробовать на себе все способы (и самоубийства в том числе).

УРОВЕНЬ 4 (FISH WORLD)

Ты попадаешь в гарем к большой рыбине. Рыбина эта глупая как пробка и постоянно играет с тобой в крестики-нолики. Из любого нового экрана она зовет тебя играть. Не вздумай выигрывать у нее, если не собираешься заниматься этим вечно. Только проигрывай (хотя это и непросто). По окончании игры обязательно соври ей, что она самый крутой игрок. Дальше надо осмотреться в стране.

Всего в Лимбо есть 5 картинок: дворец, рыбья башня-подпорка, помойка, школа и пушка. На помойке есть много полезных предметов. Чтобы забрать их, надо прокатиться по желобу там, где пушка. Надо забраться в конец желоба и потянуть ручку. На помойке сверху можно собирать предметы, но не более двух за раз, поэтому придется прокатиться еще несколько раз.

В подземный мир можно попасть 2 способами: первый – накормить двумя червями рыбью башню и сразу идти кататься по желобу. Второй – заплатить монетами рыбе с трезубцем за полет из пушки. За первый полет она потребует 5 монет, за последующие – 10. Если поговорить с ней на Normal, то можно сойтись и на одной монете. Мусорщик платит по 1 монете за червяка или за три одинаковые предмета, а также можно просто наврать ему, что ты сборщик налогов и взять сразу 2 монеты (это можно проделать много раз).

Червяки живут на помойке или в яблоках. Яблоко можно украсть у учителя, использовать посох на учеников, и, когда



учитель отвернется, стащить яблоко. Дополнительные очки получаешь за подарок fondue set охраннику королевы или яблока рыбе с трезубцем.

В подземном мире надо поговорить с женщиной за столом несколько раз, а чтобы встать перед мужиком, надо очень вежливо попросить (на Nice) мужика пропустить тебя вперед (вариант: положить монетку рядом с ним и спросить: "Мол, это не вы обронили?"). Чтобы избавиться от королевы нужно семь смертных, "измученных нарзаном". Надо идти к королеве, поиграть с ней, когда на доске будет 7 фигурок, использовать на полу газету, а на ней монетку. Скорее в Подземный мир! Встав перед мужиком (любым из способов), надо дождаться, пока клерк закончит разговор с дистрофиком, и поговорить с ней. Дальше все на автомате. Поговорите с людьми, которые будут проходить мимо. Чуть позже, очутившись в подземелье, надо просто кликнуть по машине.

УРОВЕНЬ 5 (BACK TO KYRANDIA)

Советую в начале сохранить игру. Надо выбрать, с кем из духов ты пойдешь дальше. Можно выбрать "рогатый нимб", тогда идешь дальше вместе с двумя. В таком случае приколов побольше, да и проходить легче – можно пользоваться любыми методами.

На помойке взять орех на нитке для удочки и все предметы. Сначала нужен только гвоздь. С ним надо идти в замок – там тебя схватят пираты. Посмотреть тарелку на полу, и три раза попытаться поговорить с капитаном. После этого ты окажешься в тюрьме с тремя старыми знакомыми.

Открыть гвоздем два замка (в "злом" варианте освободить никого не получится), гвоздем же поколоть всех троих, а потом приготовить взрывчатку: зерно с рыбой положить в дверь и полить водой. Если пираты тебя не сажают, а отпускают за сокровищами, то надо идти к дому Зантии, и открыть дверь гвоздем, далее так же. Если ты остался мышью, то попросить у Зантии сыр, съесть его. Идти в подвал фабрики, а оттуда к статуе "минотавра" с сандвичем. По пути надо сделать деревянную лошадь. Около статуи Зантия будет помешивать что-то в котле. Если ее не будет – просто надо зайти позднее. Выйти на улицу можно только через сливную трубу, через которую пришел... Поговорить с Зантией, ей нужна лошадь. Положить в котел игрушечную лошадку (для шутки можно белку в трансе – красиво, однако абсолютно бесполезно). Набрать в склянку зелье лошади и идти с ним на "аэродром" в левом конце. На круге выпить зелье.

Если же Зантия сидит в тюрьме, то с зельем лошади ничего не получится – надо идти к Дарму и поговорить с ним и драконом. Дракон попросит белку. Достать белку на помойке и отдать ее дракону. В результате получишь зелье перемещения. Пить его надо у лягушки.

Если у вас нет зерен, то на острове котов надо взять мачете и пробраться к Флаффи-"марксисту". После разговора он даст тебе сырную машину, если не даст сразу, ему надо дать 10 костей, собранных в лесу. Если использовать машину на себя, получится сыр. Идти к статуям и дать сыр статуе мыши. Собрать камни. Потом идти назад к "марксисту", взять у него банку, понюхать ее. Окажешься опять в Кирандии, но уже с камнями.

Найти ошейник и идти в замок к пиратам. Дать толстому сыр и капитану – любой камень и, когда он спустится, дать ошейник. Он сам напросился... Потом уйти от замка к помойке и, вернувшись, дать Брендону сыр. Идти в бар. Бармену дать сыр, поговорить с ним, пусть чинит свою машину. Если бармена нет ("злой" режим), то придется чинить машину самому. Для этого необходим костыль, который можно купить у Германа за любой камень. Теперь надо сделать сандвич и найти портрет. Портрет лежит в комнате Малькольма под кроватью, где был посох. Зерно для сливок и сандвича (не менее 3 штук) можно взять только в магазинчике Германа. Он находится в бывшей бане. Если с ним поговорить, он сначала предлагает товар на продажу, чтобы его взять, надо дать ему любой драгоценный камень. Потом он говорит, что ему нужно. Легче всего дать ему пустую бутылку – ее искать недалеко. Можно также игрушки – после острова котов они не понадобятся. За эти предметы он дает зерно. Желательно купить у него кинжал, это выглядит презабавно. Ни в коем случае не брать кинжал в руки! То есть, конечно, взять-то надо, но не забыть перед этим сохраниться. Детям до 37 лет смотреть запрещается. Жуть просто...

Собрав все ингредиенты для сандвича, идти в бар и сделать сандвич. Потом идти к статуе минотавра, и поговорить с ним, пока он не спросит про ингредиенты. Показать портрет, поговорить и использовать портрет на ящик в углу. Потом дать статуе сандвич. Вроде все – конец...

Антон Могилевский

ALONE IN THE DARK 3

PC CD-ROM ENGLISH

COMPACT disc DATA STORAGE





© INFOGRAMES MULTIMEDIA 1

Значительно легче пройти эту игру тем, кто играл в 1 или 2 серию. для меня самыми сложными оказались два эпизода: переход из здания тюрьмы на второй этаж салуна и проход пумой. Я советую читателю попробовать самому пройти эти эпизоды, поскольку они оказались очень простыми и их самостоятельное решение доставляет удовольствие. Однако я описываю их тоже, опуская лишь некоторые мелкие детали.

Перейдя через мост, нужно сразу идти в салун – стрелять по ковбоям, загораживающим проходы по улицам, бесполезно. На веранде салуна взять бензин и налить его в кинопроектор (посмотреть маленький фильм). Обыскать первый этаж и взять все предметы (обязательно найти спички). Зайти за стойку бара и сразиться с двумя зомби. Взять лампу. Повернуть рог (опция pusch в инвентаре) – откроется люк. Прежде, чем спускаться, взять на полках бутылку и флакон с древесным спиртом. Бутылку тут же разбить (бросить о стену), взять жетон, который был в бутылке. Потом можно спуститься. Пройти мимо бочек, взять со стены трость, прочитать плакат. Двери в бочках не открываются. Подняться на первый этаж, встать сбоку от пианино и использовать жетон, спуститься в подвал, подойти к левой бочке и открыть дверь. Сразу использовать погремушку – она разгоняет змей. Подняться по лестнице, взять на полке камень (зомби, который постоянно появляется снизу, лучше бить руками), быстро подойти к двери, использовать трость, чтобы достать ключ, потом с помощью ключа открыть дверь и выйти в коридор. Бросить о стену камень – внутри амулет, взять его. В одной из комнат найдешь пьяного зомби, поставить перед ним древесный спирт, он выпьет, исчезнет и от него останется флакон, прибавляющий жизнь. Прочитать плакаты в комнате шерифа, запомнить, взять все, что можно. Достать из шкафа винчестер, открыв замок на цепи ключом, найденным на первом этаже салуна. В помещении с веревочной лестницей, ведущей наверх, быстро задвинуть шкафом большую дверь. Взять то, что найдете в шкафу. Подняться наверх. Осторожно подобраться к зомби, которого можно убить только золотой пулей (она должна быть найдена на первом этаже вместе с бубновым тузом). Сначала пристреляться из винчестера простыми пулями, заложить золотую и убить его. Взять мешок со скорпионами. Под плитой, испускающей красный свет, взять веревочную петлю (быстро пробежать). Чтобы открыть стальную дверь, нужно стрелять в нее из пулемета. Попадаешь в темноту. Использовать лампу и, чтобы прекратилось удушье, использовать веревочную петлю. Бросить в дырку в полу мешок со скорпионами, взять динамит и т.д. Повернуть рычаг, чтобы открылась дверь. Положить динамит вместе с фитилем справа от бочки и поджечь. Пройти сквозь дыру. Встать на стрелку на полу, откроется проход, идти, сражаться с зомби. Подойдя к механизму, в котором не хватает шестеренки, использовать звезду шерифа, потом взять в руки кнут и стегнуть им по механизму. Откроется дверь с проемом в стене и мостиком, нависающим над улицей. Разбежаться из комнаты и прыгнуть (автоматически) с мостика. Перелетишь через окно на второй этаж салуна. Зажечь лампы в коридоре, откроется дверь. Бежать к часам с кукушкой и класть на полочку кусок сушеного мяса (его найдешь там же, где динамит). Призрак исчезает. Взять "ночного слугу". Пройти сквозь картину. Подойти к зеркалу на столике (сначала все взять из столика), повернуть зеркало (опция push), взять ключ. Найти на кровати стрелу, использовать ее рядом с фигуркой амура (откроется дверь в комнате с кукушкой). Из коридора открыть дверь рядом с провалом в полу. Вставив алмаз из перстня в глаз статуэтки дракона, получишь коробку с патронами. Выйти на балкон. Чтобы решить эпизод с дверью, откуда идет стрельба, нужно правильно установить перед этой дверью "ночного слугу" (опция drop/put). Выйдет зомби и свалится с балкона. Повалив створку двери, пройти по ней в комнату. Там все осмотреть и собрать. Открыть дверь напротив комнаты с кукушкой, быстро взять банку с маслом (или бензином), встать на круглую подставку слева от шкафа, сделать и использовать фотовспышку (из груши, тросика и т.п.). Чудовище на камне исчезнет. Ударить ногой диск на шкафу, откроется дверь,





взять оттуда индейскую "военную" палку и т.д. Бросить жетон в пианино. Прыгнуть вниз в люк и быстро бежать в пещеру со столбами. Отодвинуть индейца, использовав "военную" палку и взять у него из–под ног предметы. Постоянно сохраняясь, найти путь до столба. Использовать амулет, если дальше некуда прыгать.

Очутившись на кладбище, укрепить "палку войны" на круглом постаменте. Использовать бубнового туза у могилы в северо–западном углу: попадешь на второй этаж дворца. Повернуть устройство в камине, открывающее вход в бальный зал. У правой фигуры взять молоток, у граммофона – струну и т.д. На музыкантов и вертящегося человечка не обращать внимания. Вернуться в комнату с камином, зайти за буфет, войти в дверь, спуститься вниз по лестнице в главный холл. В левой комнате зажечь свечу и прочитать пустую книгу над свечой. Найти часы. Чтобы открыть правую комнату – использовать часы напротив двери (стоя на определенном месте). Выстрелить в витраж. Надев шляпу на голову статуи, получить патроны.

Чтобы открыть дверь наверху, нужно вставить в скважину пулю 30/30 и ударить молотком. Привести в порядок монтажный столик и просмотреть на нем (кроме фильма) еще и нотный листок – получишь код, отключающий стреляющий автомат. Код набирается в сейфе (среди других). За дверью со звездами взять чемодан с золотом. Вылезти из окна.

В сарае, где скрывается оружейник, забраться в вагонетку. Войти в здание вокзала и бегом к доске справа, над которой висит ведро с краской. Потянуть веревку, краска выльется на доску – зомби перестанут появляться. Найти железяку, взять ее в руку и использовать около дверного колокольчика. Быстро прошмыгнуть в дверь. Взорвать здание вокзала таким образом, как указано на рисунке, найденном раньше (иначе появятся зомби и отнимут чемодан с золотом). Пройтись до своей могилы по рельсам и подобрать то, что лежит на земле. Идти к водонапорной башне и выполнить то, что от тебя требуют.

Ожив в виде пумы в пещере, выйти, пройти в ворота кладбища, зайти в салун, вверх по лестнице, перепрыгнуть дыру в полу (опция jump в инвентаре), прыгнуть в соседнее здание через окно. Через пролом, откуда видна статуя, прыгнуть на нее (без опции jump). Достанешь статуэтку орла. Обогнуть здание со стороны вокзала. Между сараем и дворцом окунуть лапу в мешок с перьями и в бочку с дегтем. Зайти во дворец (центральный вход) и окунуть лапу в бочку с серебром. Идти к кладбищу, два раза биться с оборотнями серебряной лапой, принести статуэтку орла в пещеру и положить ее на костер.

Поднявшись из могилы, идти к водонапорной башне и соединиться с двойником. Залезть внутрь башни. Убив зомби, с помощью щетки открыть люк, спуститься, исследовать карту подземелья. Положить венок (листья) на голову статуи. Когда подойдешь к яме с кольями, в кольте должно быть шесть зарядов. Встать немного правее центра ямы и идти вперед, прямо на колья – будут появляться металлические плиты. Часто сохраняясь, найти правильный путь по плитам. Появившегося в проходе зомби убить шестью пулями. Внимательно исследовать библиотеку и собрать все, включая иголку. Открыть дверь, вылить на маленького зомби с ружьем жидкость из бутылки. Вложить в микроскоп стеклышко (оно внутри фарфоровой свинки, которую нужно разбить) и в правильной цветовой последовательности нажать кнопки на стенах. В лаборатории намочить иголку в бутылочке с ядом. Налить яд в колбу. Превратившись в лилипута, идти сначала в камеру с зомби в халате, убить его иголкой, потом выйти из двери и опять использовать яд в колбе. В виде лилипута пройти в нору, перепрыгнуть с помощью преаров, разбежавшись, как прыгун с шестом. Вылить в лужу лавы, из которой пьет паукообразный зомби, жидкость из пузырька и раздавить паука ногой, наступив на него. Осторожно взять клей у паутины, намазать руки и ползти вверх по стене к отверстию. В комнате с безголовым взять с комода каменную голову и бросить ее в яму, стоя спиной к комоду. Взять предметы в комнате, отодвинув тумбочку у окна. В следующем помещении застрелить "акробата" и с помощью монеты открыть дверь. В комнате с рисунком маски на полу положить кусок свинца (или олова?) в специальное приспособление и с помощью спичек растопить металл. Вынуть трость с набалдашником из пола, собрать все, что есть в комнате и идти в левую дверь. Оказавшись в коридоре с двигающейся ловушкой, быстро убить зомби (выстрелами) и, повернувшись к двери, бросить в нее пузырек с аммоналом. Взять нож. С помощью "парика кобры" открыть дверь. Бежать к статуе орла и поместить у него между ног палку с набалдашником. Останется один Джод Стоун в рыцарских доспехах. Добежать до вентиля и открыть его – желоб наполнится водой. Взять резиновую перчатку и обрезать электропровод слева от щитов ножом. Отбежать к орлу. С ведром угля войти в здание депо. Залезть на паровоз, засыпать уголь в топку, зажечь и двинуть рычаг. Удачи!

Андрей Монастырский

RETURN TO ZORK





Наши российские любители макинтошных игр не особо избалованы ассортиментом больших игр на CD. Особенно это касается игр со вставками видео, живыми актерами, трехмерной анимацией. То есть quest'ов или боевиков, навороченных по полной программе. Всякие там квесты фирм Sierra и Lucas Arts пришли на Мак с писюков и, при богатом событиями сюжете, страдают бедной графикой и музыкой в стиле пум–пудум. Первой игрой такого рода, составившей исключение, стала игра Spaceship Warlock, вышедшая в 1990 году на CD. Она состояла исключительно из оживленных картинок и трехмерных фильмов и проходилась за несколько часов.

Но вот постепенно производители стали очухиваться и выпускать игры с видео и всем–всем–всем для Мака. Появилось несколько игр такого рода. Выдающейся стала игра Return to Zork фирмы Infocom. Она была сделана для PC достаточно давно и теперь появилась и на Маке. Это, конечно, не 7th Guest, но все–таки игрушка хорошая.



Сюжет игры примерно такой. Вы выигрываете в лотерею путешествие в город Зорк. В качестве подарков вам еще выдают карту, фотоаппарат, диктофон и магический шар, работающий на батарейке, в котором появляется изображение мудрого старика, дающего иногда советы.

На каждом шагу вы встречаете здания, людей (тут идут вставки живого видео с актерами), различные предметы, пейзажи. Убить можно любого человека ножом или кинжалом, он вскрикнет и помрет, но на этом игра для вас кончится, потому что убивать не хорошо, по морали авторов. Ваша же смерть дело обычное, ждет вас на каждом шагу и авторов не пугает, но игру приходится начинать сначала или с сохраненного места. Так же нехорошо и воровать, а отличить воровство от не воровства можно только опытным путем.

Вам надо будет фотографировать все и всех, кто встретится на вашем пути, подбирать все, что можно взять, читать все надписи, общаться с людьми и догадываться, что можно сделать с вашим инвентарем. Заодно вам придется решать головоломки, играть в шахматоподобную игру с держателем оружейного магазина, отвечать на вопросы школьной учительницы и т.д.

Одним людям будет на вас наплевать, другие будут вам помо–





гать, третьи молча выйдут из–за угла с тяжелым предметом в руках. Одни тупые, другие умные, третьи, обидившись, дадут по морде.

К игре прилагается 75–страничная книжка Encyclopedia Frobozzica. На первый взгляд это сборник галиматьи и фантастического, стандартного для таких игр, бреда. Но в ней есть вещи, не прочтя которых, вы не сможете дойти до конца.

Одно можно сказать про RETURN TO ZORK – это не та игра, которую удастся пройти за день и даже за два. Когда писалась эта рецензия, я обзвонил всех знакомых, играющих или игравших в Zork – НИКТО из них не дошел до конца. Поэтому деньги, которые вы отдадите за нее, в какой–то степени оправдают себя.

Подсказки

Почаще сохраняйтесь!

В самом начале игры, у знака, выкопайте растение с корнем, но не выдирайте и не срезайте его. Оно вам сильно пригодится.

За маяком срежьте виноградные лозы и свяжите ими доски – получится плот, на котором вы и поплывете.

В городе, стоя лицом к мосту, идите налево (должна появиться стрелочка). С пьяным стариком надо произносить тосты. Выпивку, от которой вас будет выносить на свежий воздух, надо не пить, а выливать в растение. Потом делаете "Drink" – старик выпьет, а вы трезвы. После каждой рюмки спрашивайте у него ключи – он их вам отдаст скоро, а сам рухнет на пол. Выходите на задний двор, включаете водяное колесо, заходите назад и спускаетесь в подвал.

В новом городе.

Обыгрываете держателя оружейного магазина в игру. Меч, который он вам даст, отдаете кузнецу на заточку.

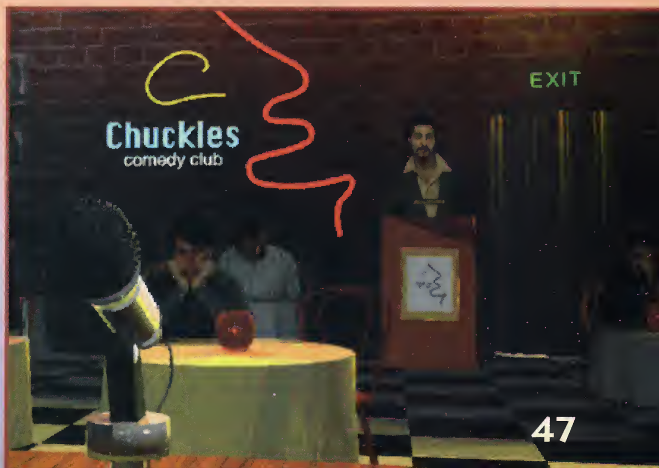
Амбар вскрываете рукояткой. Морковку берете с собой.

Когда вы входите в ванную, где девушка чистит зубы, она наставит на вас двустволку. Делаете выражение лица "Sorry". Она с вами подружится.

Платите за номер в гостинице.

Артемий Лебедев

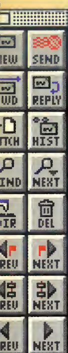








BBS на Макинтошах в Москве



Много лет назад были изобретены модемы. Модем – самое странное сокращение, которое я в своей жизни встречал. Модем – это МОдулятор–ДЕМодулятор. Он мог бы называться штудр (штука–дрюка) или сумуп (супер–мупер). Но дело не в этом. Модем умеет посылать и принимать информацию по телефонным проводам. Его изобретатели, наверное, и подумать не могли, чем станет модем в современной жизни. Одинокий компьютер, стоящий на столе у бедного программиста, соединенный разве что со своим коллегой за соседним столом, вдруг превратился в часть огромной сети. И в эту сеть может быть подключен любой человек, купивший себе модем.

Сетей на свете немеренное количество. Самая большая из них называется Internet. А все остальные, по мере возможностей подключены в нее или просто являются ее частью (Compuserve, Prodigy, America Online, Relcom, Glasnet и т.д. и т.п.). Но это статья не об Internet'e, а о BBS.

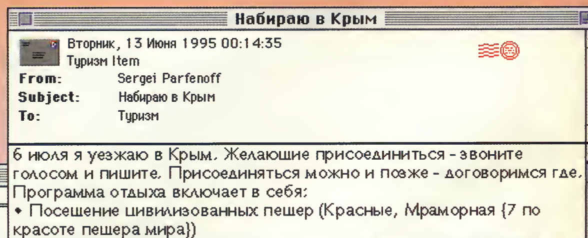
BBS – это Bulletin Board System, что в переводе примерно означает "электронная доска объявлений". Идея ее проста – стоит в чистом поле компьютер, к нему подключен модем. А в глухом лесу стоит другой компьютер, и тоже с модемом. И вот сидите вы в чистом поле и звоните в глухой лес по телефону через модем. И на том, далеком компьютере сообщения читаете и свои отправляете.

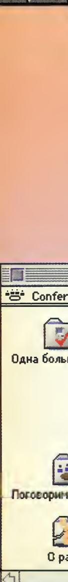
Но как и всякая доска в людном месте, BBS скоро перестает быть местом только для объявлений и на нее начинают вешать все что угодно. На BBS–ках появились файлы, конференции, шлюзы в другие BBS–ки и т.д.

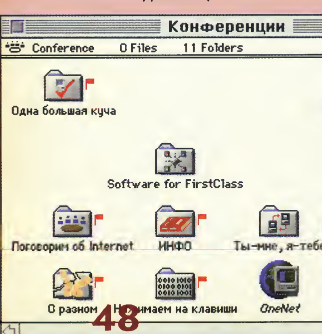
BBS–ки получили широкое распространение на PC. А потом и на Маке. До 1994 года в России BBS были только на PC. А потом появилась первая станция (как их называют) на платформе Макинтош. Открыл ее Сергей Парфенов, назвал ее "Колибри" и вначале она была чисто текстовая. То есть просто текст, и иногда надо было на разные клавиши нажимать или на Return. А потом Парфенов поставил себе BBS под названием FirstClass, русифицировал ее и стал там администратором. И я стал там администратором, но рангом поменьше. А потом на нашей станции появилось аж 170 пользователей. Но нормально работать там было непросто, потому что станция работала только ночью. А энтузиазм – он не бесконечен. И сидеть ночью надоедает.

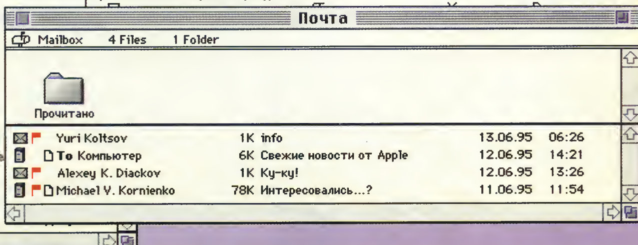
А потом стали появляться другие станции. И все они без исключения FirstClass.

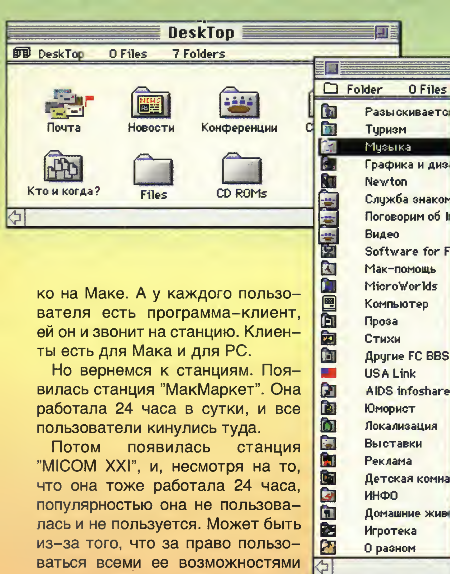
Тут следует сделать отступление. А почему, собственно, FirstClass? Чем он так хорош? А тем, что это принципиально новый подход к идее BBS. FirstClass – это не просто текст, а это графический интерфейс. То есть такая же разница, как между DOS и MacOs или Windows. Все в картинках. Везде окна. Папочки лежат. Вещь! И очень удобно. BBS – это сервер, он может стоять толь–











ко на Маке. А у каждого пользователя есть программа-клиент, ей он и звонит на станцию. Клиенты есть для Мака и для PC.

Но вернемся к станциям. Появилась станция "МакМаркет". Она работала 24 часа в сутки, и все пользователи кинулись туда.

Потом появилась станция "MICOM XXI", и, несмотря на то, что она тоже работала 24 часа, популярностью она не пользовалась и не пользуется. Может быть из-за того, что за право пользоваться всеми ее возможностями надо платить что-то около 30$ в год.

Потом появилась станция "ИНТ". Весь народ кинулся туда (МакМаркет к тому времени завял). И до сих пор это самая популярная и посещаемая станция.

Детский компьютерный клуб открыл станцию "Клуб' ОК".

Какой-то американец открыл станцию "Off-white, red and green", которая почти целиком посвящена проблемам СПИДа и прочим неприятностям, но со своей темой она справляется – все очень подробно и обстоятельно.

А затем шквал BBS обрушился на головы пользователей – сразу несколько станций открылись в школах.

Чем же можно заняться на этих станциях?

Во-первых, это переписка с другими пользователями. К каждому письму может прилагаться файл, картинка или звук. Картинки и звуки можно посмотреть или послушать прямо на линии.

Во-вторых, конференции на самые разные темы.

В-третьих, это файлы.

Ну и многое другое, не говоря о новых знакомствах и приятном времяпрепровождении. Единственный минус этих станций это то, что там почти все время занято!

Артемий Лебедев

Список FirstClass BBS в Москве.

Колибри
Местонахождение: Перово
Администраторы: Сергей Парфенов, Артемий Лебедев
Время работы: 24:00–7:00
Телефон: 306–17–72

Мак Маркет
Время работы: 24 часа
Телефон: 154–55–18

Apple Tree
Местонахождение: Москва
Администратор: Сергей Широков
Время работы: 24 часа
Телефон: 277–08–48

ИНТ
Местонахождение: Таганка
Администратор: Сергей Парфенов
Время работы: 24 часа
Телефон: 915–72–59

Клуб'ОК
Местонахождение: Детский компьютерный клуб
Администратор: Николай Ластовка
Время работы: Пн, Ср, Пт: 18:00–10:00
Вт, Чт: 23:00–10:00
Сб, Вс: 24 часа
Телефон: 928–93–30

Off-White, Red & Green
Местонахождение: Москва
Администратор: Tom Patane
Время работы: 24:00–8:00
Телефон: 252–33–16

Canary (Школа 1747)
Местонахождение: Митино
Администратор: Наталья Станченко
Время работы: 24 часа
Телефон: 567–94–32
Летом каникулы

Школа 1243
Местонахождение: м. Пушкинская
Администратор: Алексей Проскуряков
Время работы: Вт: 9:00–14:00
Телефон: 290–36–73
Летом каникулы

Школа 1149
Местонахождение: Зеленоград
Администратор: Николай Коротков
Время работы: Вт, Ср: 10:00–14:00
Телефон: 537–03–39
Летом каникулы

SEGA 3 DO

ROAD RASH III



Интересно, о чем сегодня мечтает новое поколение видеоигроков? Может быть целыми днями сидеть за своей любимой приставкой и потягивать ледяную кока-колу, а может накопить денег на чудовищный мотоцикл, купить кожаную куртку и всю ночь напролет гонять по городу, пугая своим видом случайных прохожих?



Различные спортивные тренажеры, наводнившие рынок компьютерных игр уже порядком надоели любителям этого жанра, что и вынудило программистов искать новые, наиболее оригинальные решения этой проблемы. И, как всегда, компьютерные таланты из фирмы Electronic Arts вновь показали себя с лучшей стороны, и еще раз доказали, что они занимают достойное место на компьютерном рынке. Игра Road Rash III, это продолжение захватывающей игры о грандиозных разборках вооруженных рокеров на дорогах всего мира.

Наверняка каждый иногда мечтал прокатиться с ветерком на каком нибудь большом мотоцикле, да так чтобы рев его мощного двигателя разносился по всему городу. Но строгие, хотя и любящие родители не то что не хотят купить двухколесного монстра, а даже отказываются говорить на эту тему. И тогда лишь остается только смотреть на проносящихся мимо крутых байкеров в потертых косухах и блестящих шлемах. У вас остался единственный шанс попробывать себя в роли крутого рокера. Нужно всего то купить картридж "Дорожный боец 3" и попробовать стать главарем мотобанды.

В вашей банде 15 рокеров и каждый не упустит возможности двинуть вас цепью или вообще сбросить с мотоцикла. Игра начинается с того, как вы имеете самый маломощный мотоцикл и тысячу долларов наличными. В последствии от места занятого в гонке вам будет выплачено денежное вознаграждение. После накопления кругленькой суммы можно зайти в магазин (Bike Shop) и попытаться купить мотоцикл помощнее. Если же это удалось, стоит учесть то что у вашего мотоцикла самая низкая оснащенность. Для изменения ее в лучшую сторону, нужно почаще (естественно с деньгами) заходить в отдел запчастей (Upgrades) и оснащать свой мотоцикл лучшей подвеской, шипованными шинами или стальным обтекателем. Когда мощность мотора достигнет предела, вы сможете спорить за места в гонке на равных. Не нужно стесняться в выборе средств борьбы на дороге, т.к. их довольно много. Это и железные цепи, бейсбольные биты, стальные крюки, а также капсулы с машинным маслом, замораживающий газ, электрошок и т. д. В начале вы имеете только пару крепких кулаков, а оружие если повезет можно перехватить у противника прямо во время гонки. Стоит помнить то, что если перед ударом нажать и держать стрелку вверх, то удар получается гораздо сильнее. Запасы масла, замораживающего газа и электрошока ограничены, поэтому стоит расходовать их экономно и наверняка. У некоторых противников есть свое любимое оружие, которым они пользуются в каждой гонке.

Как и было во все времена, полиция и рокеры несовместимы. Полицейские стараются применять все средства борьбы против злостных нарушителей всех мыслимых и немыслимых правил дорожного движения – рокеров. В ход идут и полицейские машины, мотоциклы, джипы и даже полицейские вертолеты. Но все–таки встречаются полицейские, которые не берут с вас штраф за то, что вы передавили пол–стада овец и в конце концов врезались в дерево, а предлагают вам сделку. Вы должны в ходе гонки сбросить указанного рокера с мотоцикла, чтобы полиция смогла его арестовать. А в противном случае, если в вас вскипает гордость и совесть не позволяет предавать своих друзей, то вам придется расстаться со своими деньгами. Этот же принцип действует в случае, если вы разбили свой мотоцикл вдребезги и вам предлагает сделку ремонтник (RepoMan). Он бесплатно починит ваш мотоцикл, если вы сбросите рокера в гонке и привезете ему мотоцикл этого рокера. Иногда и полиции бывает скучно и она вылетает (!) поразвлечься. Именно вылетает, на полицейском вертолете, и начинает со страшной силой таранить всех рокеров подряд. Уклоняться от вертолета очень сложно из–за большой скорости и построек по краям дороги, а в случае падения, вас ждут долгие и томительные ночи за решеткой. С покупкой дорогостоящих мотоциклов, их баки будут оснащаться запасами ракетного топлива (Nitro) и т.к. они ограничены, их стоит использовать только в крайнем случае или в решающий момент. Подача этого топлива в бак осуществляется при двух быстрых нажатиях кнопки "B" и при этом мощность двигателя (а соответственно и скорость) значительно повышается. При действии этого топлива примерно 15–20 секунд, вы успеете не только догнать противников, но и оставить их далеко позади. Кроме того в игре можно сделать такие вещи, которые и не снились другим гонкам. Например, раздосадованные своей неудачей и обидной аварией, вы можете подраться с людьми и животными (!), стоящими на обочине. Вы встретите туристов, лыжников, туземцев и индейцев. На дороге время от времени оказываются зебры, олени, коровы, слоны, носороги и другие представители животного мира. Остается только выяснить откуда в Японии кенгуру, а в заснеженной Германии слоны.

Несколько слов о звуковом сопровождении. Музыка к игре подобрана в соответствии с ее главными героями. Великолепные рок-композиции прекрасно сочетаются с бешеной скоростью и яростными криками рокеров. Ведь не зря к первой версии этой игры на приставке Panasonic 3DO, прилагался музыкальный CD, на котором собрана вся музыка встречающаяся в игре. Еще игра изобилует различными довольно смелыми выражениями, ну никак не подходящими под стандарт видеоигры. Несомненно эта action–игра займет достойное место в вашей коллекции, что подтверждает хотя бы то, что разработала ее фирма Electronic Arts, снискавшая себе огромную славу в производстве игр как для PC, так и для различных приставок.Ваши друзья умрут от зависти узнав что вы играете в игру под названием Road Rash III.

Евгений Луньков



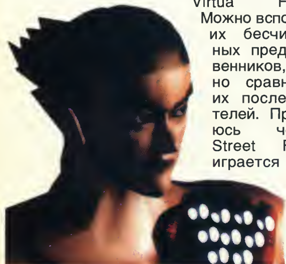
ДРАКИ для Sony PlayStation

Появление Sony PlayStation существенно изменило представление игроков о том, чего можно достичь на домашней игровой системе... До последнего времени на западе была устоявшаяся традиция сперва выпускать все arcade хиты на игровых автоматах, где была возможность представить их в лучшем свете (благодаря мощным процессорам и специальным видеоподсистемам они привлекали внимание пользователей недостижимыми для домашних приставок качеством и скоростью графики, реалистичностью action и новизной идей), а уже потом эти игры конвертировались для домашних систем, неизбежно теряя при этом основные элементы: скорость и качество графики.PlayStation перевернула все с ног на голову. Первые же игры, выпущенные на рынок вместе с этой системой (пока она официально продается только в Японии, в сентябре пройдет презентация в США), продемонстрировали абсолютно новые возможности. В этой статье мы расскажем о двух хитах, которые на сегодня, безусловно, являются ключевыми для PS.

TOH SHIN DEN – NAMCOT

TEKKEN – TAKARA / HYPERSOLID

Эти игры впечатляют, захватывают, приковывают к себе на многие часы. Они как наркотик. Сложно себе представить идеальную игру, но TOH SHIN DEN и TEKKEN приблизились к этому практически вплотную. Казалось бы, что нового можно привнести в жанр Beat'em'Up: есть Mortal Kombat, есть Street Fighter, есть Virtua Fighter. Можно вспомнить их бесчисленных предшественников, можно сравнивать их последователей. Признаюсь честно, Street Fighter играется одинаково как на Nintendo, так и на 3DO (и никогда не занимал меня более чем на 15–20 мин, причем и такое случалось очень редко). Но теперь есть PlayStation. На первый взгляд немного изменений: аналогичные принципы, похожие герои, типичные драки – но есть одно решающее различие – здесь все доведено до совершенства. Даже при большом желании не могу представить, что еще сюда можно добавить: каждая грань, любая мелочь отшлифованы восхитительно.



TOH SHIN DEN

великолепная графика, на экране вы наблюдаете одновременно более 90000 полигонов, в высоком разрешении, с филигранно наложенными текстурами, с анимацией на скорости более 30 кадров в секунду! Боевое пространство полностью виртуально, смоделировано в реальном 3D, благодаря чему вы имеете полную свободу движения. Можно менять перспективу взгляда на поединок, к тому же реализовано автоматическое приближение/удаление камеры для достижения оптимального обзора арены. Таким образом, создано 9 батальных сцен, каждая соответствует конкретному герою. Добавьте к этому прекрасные музыкальные темы, колоритные аудио и визуальные спецэффекты, отлично сбалансированный стиль поединков, разнообразие героев и богатство специальных приемов... Очень удобное управление (во многом благодаря продуманно сконструированным контролпадам), много вариантов для видоизменения кнопок и других опций. Предусмотрена система регулирования баланса сил/сложности для каждой из сторон, будь то компьютер или живой противник. Компьютерные противники очень интеллектуальны, причем действуют они, придерживаясь все тех же правил, что и вы. Нет возможности выиграть, освоив только пару спецприемов, нет, здесь идет реальный бой.



EIJI SHINJO
WEAPON: NIHON-TOH (похож на самурайский меч)
Достаточно мобильный, быстрый, хорошо использующий как приемы рукопашного боя, так и оружие. Синтез карате, тэквандо и джиу-джитцу.
Специальные приемы: энергетический залп, клинч, удар ногой в прыжке, подкат.



KAYIN AMOH
WEAPON: CLAYMORE (легкий обоюдоострый меч)
По стилистике боя Kayin очень похож на Eiji, он очень эффективен практически против любого соперника за счет хорошей реакции и разнообразия приемов. Синтез карате, тэквандо и джиу-джитца.
Специальные приемы: энергетический залп, клинч с прыжком, кувырок через голову, удар на шпагате.



RUN-GO IRON
WEAPON: MACE (громадная дубинушка)
Очень мощный и сильный боец, выглядит эффектно, однако при этом довольно неповоротливый. Затрачивает много времени на проведение основных ударов, поэтому довольно уязвим перед быстрыми контратаками. Хорошо блокирует атаки и сравнительно легко переносит колющие/режущие удары.
Специальные приемы: сотрясение земли дубиной, прыжок грудью на соперника, удар дубинкой с разворота, удар с колена.



FO FAI
WEAPON: IRON CLAW (железные ручные когти/лезвия)
Престарелый китаец, познавший, видимо, всю мудрость восточных единоборств... Достаточно быстрый и обладающий очень своеобразной пластикой, он может успешно противостоять любым противникам. Требуется значительно больше времени, по сравнению с другими бойцами, для освоения успешного управления им.
Специальные приемы: три разновидности энергетической сферы, удар ногой в прыжке.



SOFIA
WEAPON: WHIP (кнут)
Основными досто-

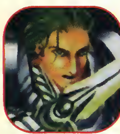
инствами Софии являются возможность держать противника на расстоянии при помощи разнообразных комбинаций с длинным кнутом и очень эффективные специальные приемы.
Специальные приемы: энергетический выпад с кнутом, клинч/вращение вокруг своей оси с кнутом, специальная комбинация с кнутом.



ELLIS
WEAPON: DIRK (два длинных ножа)
Молодая азиатская девушка, с великолепной пластикой и реакцией. Она довольно слаба по сравнению с другими противниками, но успешно компенсирует этот недостаток быстротой проводимых атак и специальными приемами.
Специальные приемы: удар в прыжке, удар ножом снизу вверх, удар с кувырком через голову, удар с прыжком/выпадом вперед.



MONDO
WEAPON: SPEAR (длинное копье)
Очень опытный боец, к его тактике очень тяжело адаптироваться. Если упустить инициативу, он получает большое преимущество благодаря длинному копью и специфическим приемам. Эффективно блокирует удары, может уйти в глубокую защиту (только для того, чтобы выждать удобного момента для контратаки).
Специальные приемы: полет и огненные залпы, вращение копья, дальние выпады копьем.



DUKE B RAMBERT
WEAPON: TWO HAND SWORD (большой двуручный меч)
Неизвестно как сюда попавший, герцог Rambert чувствует себя в этой обстановке довольно уверенно. По силе он может поспорить с железным Run-go, и хотя доспехи несколько сковывают его движения, герцогу не составляет труда провести эффектную комбинацию или просто обрушить свой смертоносный меч на голову противника. В бою против него стоит уклоняться от прямого противостояния, лучшая стратегия – все время двигаться, наносить быстрые удары и пытаться зайти со спины для проведения более серьезной атаки.
Специальные приемы: энергетический напор/клинч, удар мечом обеими руками, удары с прыжка.

GAIA (по picture)
WEAPON: ARMOR BASTAR (громадный меч)
Это финальный босс, схватка с которым увенчивает весь турнир. Хотя он кажется практически неуязвимым, однако и с подобным монстром можно справиться. Правда лучше не попадаться под удары его меча и энергетические залпы, отнимающие сразу четверть жизни.
Специальные приемы: огненный смерч, энергетический залп.

В заключение можно еще добавить, что кроме общеизвестных ударов и спецприемов есть скрытые комбинации. Они могут быть доступны не всегда доступны, а появляться только как бонусы в момент тяжелого поединка. Одна подсказка: кое-что вы узнаете, победив GAIA. Кроме овладения ударами и разучивания комбинаций, стоит подумать о стратегии ведения поединков. Ведь иногда легче сбросить врага с арены, чем победить его в открытом бою.

TEKKEN

Будучи в восторге от Toh Shin Den, я с некоторым скептицизмом подходил к этой игре. Мне рассказывали о ней. Tekken на PlayStation выглядит значительно лучше, чем на аркадном автомате – музыка оригинальней, графика более четкая, управление удобней и добавлены отрендеренные в 3D ролики для каждого персонажа. Безусловно, это повод, чтобы владельцы игровых залов задумались о своей судьбе и наступлении нового поколения TV систем.

В Tekken вы сталкиваетесь с восьмью уникальными воинами, каждый из которых имеет собственный набор реалистичных специальных ударов и приемов. Конечно, тяжело передать впечатление о динамике подобной игры только с помощью слов и снимков с экрана. Перефразируя известную поговорку, лучше один раз сыграть, чем сто раз увидеть. Особую зрелищность боям придают различные броски и захваты, осуществляя которые вы будете испытывать большое воодушевление и прилив адреналина. Так же как и в Toh Shin Den здесь есть своеобразный юмор и ирония, которые находят свое выражение в поведении и в имидже персонажей. Их манеры, грация движений, мимика лиц настолько реалистичны – вскоре вы уже будете думать о своем герое, как о реальном человеке, со своим характером и привычками.

KAZUYA
Профессиональный боец, придерживающийся классической школы карате и джиу-джитцу.
Sub-Boss: Law в черном с белыми волосами, обладает приемами от Paul & Law.

PAUL
Рокер, который за время своих путешествий научился многим грязным приемчикам и выработал своеобразный уличный стиль боя.
Sub-Boss: Kuma – большой Медведь/Черепаха с приемами от Jack'a.

KING
Человек-тигр, с очень мощными бросками и ударами, один из самых серьезных противников.
Sub-Boss: Armor King – King в броне.

NINA
Спортсменка, с восхитительной пластикой и быстрой реакцией. Она способна противостоять любому противнику.
Sub-Boss: Anna – Nina в красной одежде

JACK
Командос, который привык идти напролом, пользуясь своей недюжинной силой и мощью.
Sub-Boss: P.Jack.

LAW
Специалист по восточным единоборствам, для которого поединок является всего лишь оборотной стороной существования.
Sub-Boss: Wang – старый, мудрый, опасный...

MICHELLE
Девушка, умеющая постоять за себя. Она одинаково хорошо владеет приемами ближнего и дальнего боя.
Sub-Boss: Kunimitsu – в красном с Kinai.

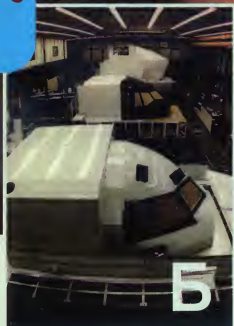
YOSHIMITSU
Дух демона, облекшийся в материальную оболочку.
Sub-Boss: Ganryo – Sumo Wrestler с приемами от Jack'a.

Чтобы выиграть турнир, каждый характер должен победить всех восьмерых противников, своего собственного персонального босса, и главного босса. Если вам это удастся, вы будете награждены необычайно красивыми и оригинальными концовками. Кстати, до нас дошли слухи, что если выиграть достаточное количество уровней в Galaxians (эта игра доступна во время загрузки Tekken), то вы сможете играть в роли финального босса!

Александр Курило



ЧТО ТАКОЕ ТРЕНАЖЕРЫ
И ЗАЧЕМ ОНИ НУЖНЫ?



Большинство людей имеют представление о тренажерах по компьютерным игрушкам – Гонки Формула 1, Подводная Лодка, MS Flight Simulator, TFX, Falcon, F15 или MS Space Shuttle. Эти представления совершенно неверны. Разница между тренажером и игрой заключается прежде всего в целях, которые они преследуют. Игра создается прежде всего для того, чтобы человеку было интересно провести время. Значит она должна: быть дешевой и работать на самой простой компьютерной технике; использовать только один компьютер (поэтому, например, приборные доски в самолетных играх рисуются в нижней части экрана); быть зрелищной (иметь красивую графику, эффектные взрывы, разные виды обзора, красивые заставки); иметь множество сценариев и уровней, чтобы быстро не надоесть. Т.е. в играх делается упор на зрелищную сторону.

Тренажеры преследуют совершенно другую цель – обучить человека правильному обращению со сложной техникой (самолетом, машиной, кораблем) .Если вы хоть раз видели кабину, то наверняка вам бросилось в глаза огромное количество приборов, кнопок, лампочек, табло и тумблеров. Это навигационные приборы, система энергоснабжения, кондиционирования, противообледенения, радиостанции и многое-многое другое. И все это необходимо воссоздать на тренажере! Ведь задача состоит именно в том, чтобы научить пилота управлять всем этим огромным хозяйством. Более того, все кнопки, приборы, тумблеры должны быть расположены точно так же, как и на реальном самолете.

Кстати, именно поэтому в тренажерах запрещено использование клавиатуры, иначе пилот после тренировки на таком тренажере может в полете вместо тумблера "Выпуск Шасси" начать искать клавишу Ctrl.

В реальной жизни после взлета пилоту необходимо выполнить конкретную задачу – по навигационным приборам и картам совершить полет по маршруту, выйти в зону аэродрома, правильно зайти на нужную полосу и совершить посадку. Надо признаться, что это интересно только пилотам! Реальный полет по маршруту может длиться несколько часов и проходит на высоте нескольких километров в основном под управлением автопилота. Вряд ли это можно назвать интересным времяпровождением. Поэтому большинство тех, кто играет в пилотажные тренажеры предпочитают крутиться вокруг одного аэродрома, летать на низкой высоте, стрелять и разбиваться. Кроме того, управлять приборами пилотов учат несколько лет в училищах и обыкновенный человек без спецподготовки с этим просто не справится.

Главная цель пилотажного тренажера – привить пилоту правильные навыки управления самолетом. Для этого тренажер должен обладать следующими свойствами: стоимость тренажера часто сравнима со стоимостью самолета, поэтому при его создании может использоваться очень дорогая техника; кабина должна быть максимально приближена к реальной; динамика движения должна в точности повторять реальную динамику, вплоть до отработки аварийных ситуаций и отказов систем; приборный комплекс должен работать по реальным алгоритмам и часто строится с использованием приборов, снятых с самолета; закабинная обстановка должна быть максимально реалистична и иметь фотографическое сходство с реальными ландшафтами.

В тренажерах обычно используются настоящие кресла пилота. Они весьма громоздкие, но это необходимо. Если посадить пилота на стул, ему будет трудно серьезно относиться к происходящему. Приведем один пример. В реальном кресле истребителя между ног находятся две рукоятки катапульты. И я не раз слышал, как пилоты, садясь в тренажер, полушутливо спрашивали: "Катапульту сняли?"

Также важна симуляция органов управления. К ним обычно относятся Ручка Управления Самолетом (РУС), Ручка Управления Двигателем (РУД), Педали, Тормоза и многое другое. Все эти устройства должны быть полностью аналогичны тем, которые используются на данном типе самолета. Кроме этого, все они должны быть нагруженными. Т.е. при отклонении педалей должна возникать нагрузка точно такая же, как в полете. Но в полете нагрузка на органы управления зависит от скорости, высоты и выполняемого маневра. На тренажерах, чтобы обеспечить переменную нагрузку органов управления, они подключаются к гидравлическим цилиндрам, давление в которых управляется компьютером в зависимости от условий полета. Теперь понятно, насколько это не похоже на обыкновенные игровые джойстики! Хотя фирма THRUSTMASTER уже выпускает набор РУС, РУД, педалей и кресла для игровых пилотажных тренажеров.

Ни один игровой тренажер не имеет достаточно реалистичной динамики полета. Более того, для боевых самолетов ситуация усложняется тем, что они часто выходят на большие углы атаки, а при этом их динамика ста-

новится очень сложной и тяжело моделируемой. Поэтому наиболее реалистичная динамика встречается в игрушках для неманевренных самолетов. А если сказать честно, то оценить поведение самолета в воздухе могут только пилоты!

Кроме чисто пилотажных задач тренажеры предназначены для моделирования отказов и аварийных ситуаций (что в игрушках даже не упоминается). Например: отказ одного или нескольких двигателей, отказ навигационных систем, прерванный взлет, невыпуск шасси, пожар на борту и т.д.

Итак, теперь мы видим, какая пропасть лежит между игрушкой и пилотажным тренажером! Давайте обсудим то, что их объединяет,– компьютерную графику.

Профессиональная графика должна строиться на разрешении до 1024x768 пикселов, минимум 32000 цветов, с частотой не ниже 20 Гц. Высокое разрешение необходимо для того, чтобы не была видна дискретность пикселов, особенно, когда изображение выводится не на дисплей, а на большой экран. Широкая цветовая палитра необходима, чтобы избежать пятен и создать эффект присутствия: представьте, что вам нужно изобразить красный закат над синим морем, желтым берегом и зеленым лесом – тут и 32000 оттенков будет мало! Частота смены кадров выше 20 Гц обеспечивает плавность движения даже на самых интенсивных маневрах ("бочка", "петля"). Сравните все вышесказанное с тем, что вы видели в игрушках. Лучшие из них обеспечивают 640x480 пикселов, 256 цветов и 6–8 Гц...

Самые простые игры рисуют ландшафт набором одноцветных полигонов. При этом мир в них в основном плоский, без гор и холмов. За счет упрощения графики достигается высокая частота обновления экрана 19–20 Гц. Более сложные игрушки рисуют трехмерный мир с плавными полутонами, но без текстур при разрешении 320x200 пикселов. При этом часто ограничивается видимость, высота полета и т.д. опять же для того, чтобы увеличить герцы. Наконец, есть игрушки, в которых сделан упор на качество изображения в ущерб частоте. В них используется нанесение текстур, трехмерные объекты, но из–за этого частота обновления экрана не превышает 3–5 Гц при разрешении 640x480 и 256 цветах. Отметим другую проблему. Ни в одной игрушке нет достаточно реалистичных гор, лесов, огня, дыма, трехмерных облаков. Это происходит потому, что для их имитации необходимо использовать фрактальные методы и технологию полупрозрачности, а это требует еще больших затрат компьютерного времени.

Ясно, что почти все игрушки ориентированы на слабые персональные компьютеры класса 486. Только появление процессоров Pentium 90Мгц и Power PC позволяет поднять частоту в два раза (но однако это тоже неприемлемо для тренажеров).

Какие же нужны компьютеры? Во всем мире для профессиональных тренажеров используются специализированные графические станции. Одной из лучших фирм по созданию таких станций является Evans & Satherland. Наиболее приемлемыми по соотношению цена/производительность на сегодня являются многопроцессорные системы (2, 4, 8 процессоров) на базе относительно дешевых Pentium, PowerPC и Alpha. Такие системы стоят от 5.000 до 50.000$.

Именно на такие компьютеры ориентированы тренажеры фирмы "ТЕХНО". Возьмем, к примеру, тренажер боевого вертолета. Он состоит из кабины с остеклением, компьютерного комплекса и проекционной системы. Система визуализации состоит из трех проекторов, которые выводят изображение из компьютеров на три проекционных экрана размером 2.2x1.8 метра. Это обеспечивает кругозор летчика на 120 градусов по горизонтали и 50 градусов по вертикали. Компьютерный комплекс состоит из пяти компьютеров:

три компьютера класса 4xPentium 100 для генерации изображения (по одному на канал);
центральный компьютер класса Pentium 100 для расчета динамики полета;
компьютер класса 2xPentium 90 для рабочего места инструктора полетов.
Все компьютеры объединены в локальную сеть и могут стыковаться с другими тренажерами для отработки группового полета и ведения боя.
Компьютерная графика не уступает по качеству лучшим американским тренажерам.
Кабина оборудована реальными нагруженными органами управления и полным набором панелей управления.



Операционной системой является DOS или Windows NT. Не используются ни какие–либо стандартные графические библиотеки (PHIGS, Open GL, HOOPS...). При создании использовались компиляторы Watcom C++ v10, MS Visual C++ v2.0. Таким образом, программы являются полностью лицензионно чистыми и легко переносимыми на другие операционные системы и платформы.

Разработчик может самостоятельно создавать новые ландшафты, объекты и сценарии в широко доступных системах моделирования.

Программа позволяет: работать с любым разрешением от 320x200 до 1024x768 пикселов (VESA); поддерживать любую цветовую палитру от 256 до 16 млн. цветов; создавать стереопару (для очков 3DMAX, Virtual I/O с позиционированием головы), работать с любым количеством полигонов сцены; подкачивать с диска в фоновом режиме неограниченные объемы информации; имеет полную сетевую поддержку по протоколам IPX, NetBIOS; обеспечивать управление от джойстика или набора фирмы THRUSTMASTER (ручка, двигатель, педали); поддерживать любые звуковые эффекты от стереозвука до акустической имитации вибрации (через SoundBlaster). Для слабых компьютеров частота обновления экрана может быть увеличена путем упрощения сцены, ухудшения качества картинки, ограничения зоны видимости и т.д.

Вот такая технологическая разница между играми и летными тренажерами. Обусловлена она, конечно, тем, что тренажеры создаются для профессионалов с целью освоения сложной авиационной техники. Ведь задача состоит именно в этом, а не в прохождении динамичных миссий с целью превращения в огненный шар.

Артур Дышаленков

СТЕРЕОСИСТЕМЫ и 3D MAX

Вы вероятно уже слышали о том, что появились современные игры, поддерживающие стереорежим. Что же это такое и как эта иллюзия создается?

Принцип действия любой стереосистемы заключается в том, чтобы подать на левый и правый глаз зрителя два изображения, созданных под разными углами зрения. Обычно стереопара строится с параллаксом 3–6 градусов. Стереоизображение может быть создано на компьютере, с помощью двух фотокамер или видеокамер. Все стереосистемы отличаются друг от друга именно тем, как оба изображения подаются на глаза.

Стереошлемы

Стереошлемы отличаются тем, что изображение строится на двух небольших ЖК дисплеях, расположенных перед левым и правым глазом. Этот принцип имеет ряд недостатков. Во-первых ЖК дисплеи располагаются на расстоянии 5–10 см от глаз и поэтому угол зрения получается небольшой – 60–80 градусов. При этом полностью отсутствует боковое зрение, а сам процесс напоминает подглядывание в замочную скважину. Во-вторых зритель почти полностью отключается от реального мира. Это не всегда удобно, например, вы почти не видите клавиатуру, джойстик и т.д. В-третьих, в стерошлемах пока используются ЖК дисплеи с низкой разрешающей способностью – около 320x200 на каждый глаз. И, наконец, стоимость таких шлемов около $1000–2000.

Главным же преимуществом шлемов является то, что они оборудованы системой позиционирования головы. Т.е. при повороте головы изображение меняется соответственно. Это огромное преимущество, т.к. все остальные системы, о которых, пойдет речь ниже "привязаны" к дисплею или экрану.

Двухцветные очки

Это самое дешевое решение. Оно заключается в том, что в очки вставляется разные цветные фильтры для левого и правого глаза (обычно красный и синий). На экране же строится два изображения: красное и синее. Один фильтр пропускает только синее изображение для одного глаза, а другой только красное для второго. В результате получается нецветная стереокартинка. Однако это решение настолько неудачное, что особого интереса не представляет.

"Затворные" очки

Наиболее распространенный принцип построения стереоизображения на дисплее заключается в том, что на экран поочередно выводятся картинки для левого и правого глаза, а поляризационные очки поочередно "закрывают" то левый, то правый глаз синхронно с переключением изображения. Основное преимущество этого принципа, заключается в том, что он позволяет просматривать полноценное цветное изображение и при этом, так как очки просветные, видеть все что происходит вокруг. Недостатком является то, что картинка меняется с частотой в два раза медленнее несущей частоты дисплея. Кроме этого, поляризационный "затвор" срабатывает не мгновенно. В результате изображение как бы слегка дрожит с частотой около 20 Гц.

Стереоочки 3DMAX

Очки 3DMAX по сути являются затворными. Их особенность заключается в том, что изображение для левого глаза строится на четных строках дисплея а для правого – на нечетных. Этот принцип работы дисплея называется интерлэйс. Стерео система состоит из пластиковых очков и платы синхронизации с VGA картой. Очки соединяются с платой синхронизации тонким проводом. Плата синхронизации втыкается в стандартный ISA слот и через фичеконнектор соединяется с VGA платой.

Принцип работы заключается в том, что монитор работает в режиме интерлэйс, при этом изображение для правого глаза строится на нечетных строках дисплея а для левого на четных строках. Плата синхронизации посылает электрический сигнал на очки, который поочередно меняет поляризацию на левом и правом стекле (срабатывает "затвор").

До сих пор на российском рынке время от времени появлялись полукустарные системы, которые имели множество недостатков, нетоварный вид и низкое качество изображения. Правда, весной этого года некоторые фирмы начали торговать стереошлемами (CyberMaxx, VFX, MRG, i-glasses и др.), но их цена (порядка $1500) недоступна широкому кругу пользователей. На этом фоне 3DMAX имеют ряд преимуществ: они дешевы – в розничной торговле около $150, имеют прекрасный дизайн, совместимы с любыми компьютерами класса PC, дисплеями и проекторами, поддерживают любое разрешение от 320x200 до 1024x768, работают как под DOS так и под WINDOWS.

Программное обеспечение полностью открыто для разработчиков – т.е. позволяет писать игры и приклад-

ные программы под этот стандарт, в программное обеспечение входит мультимедийный toolkit 3D-XMOVIE, который позволяет создавать сложные сценарии с использованием стереоанимации, изображения, звука и гипертекста. В стандартную поставку от фирмы KAZAN входит CD на котором около 400 стереофотографий и мультфильмов по самым разным темам – спорт, животные, города, памятники искусства и т.д. Кроме этого на диске есть небольшая игрушка 3D CLAY которая позволяет "немного пострелять" в трехмерном стереомире. Очки 3DMAX поддерживают все игры в формате CyberMaxx, самые известные из которых это DOOM и DESCENT.

К концу лета планируется выпуск CD с российскими разработками под 3DMAX. Будет создана серия стеромультфильмов и стерофотографий. Изюминкой этого диска станет 3DViewer совместимый с 3DStudio от фирмы ТЕХНО. Он позволяет в реальном времени вращать и управлять стереообъектами, созданными в 3DStudio, произвольно двигаться по сцене, изменять освещение, раствор камеры, записывать все происходящее в файлы FLI, FLC и т.д. Наконец-то все, кто работает с 3DStudio, смогут, не дожидаясь построения мультфильма, свободно посмотреть созданную сцену с любого ракурса под любым освещением без потери качества изображения! Кроме этого, фирма ТЕХНО на этом диске впервые представит игровой вариант своего пилотажного тренажера PILOT 3.0.

Что Дальше?

Следующим шагом в развитии системы 3DMAX должно стать подключение к живому видео – создание стереоварианта формата AVI и MPEG. Будет решена проблема подключения 3DMAX к телевизору и при этом появится возможность просмотра стереопрограмм и стереофильмов с обычных видеокассет.

Но самое главное, чтобы разработчики в самых разных областях почувствовали вкус к стереоизображению. Они будут очень полезны при создании: обучающих систем, мультимедийных каталогов, дизайнерских разработок и, конечно же, стереоигр!

Артур Дышаленков
т. 965-10-10
e-mail: archi@pczz.msk.su

Системные требования

IBM-совместимый компьютер 386SX, 386DX и выше

4 Мб RAM

VGA-карта, VESA-BIOS и одна из следующих графических карт:

Tseng Labs: ET4000, ET4000/W32, ET4000/W321, ET4000/W32P

Trident: 8800, 8900, 8900CL, 9200, 9400, 9460

Avance Logic: 2228, 2301, 2302

S3: V864, V964

Cirrus Logic: 5422, 5426, 5428, 5434

Western Digital (Paradise): 90C30, 90C31, 90C33,

ATI Mach 32

Цветной монитор, поддерживающий режимыЖ 640x480/120 Гц, 800x600/112 Гц, 1024x768/87 Гц

30 Мб на жестком диске

CD-ROM



Мы решили продолжить публикацию статей о видео для вашего PC и рассказать еще о двух видеоплатах. (См. начало в №2 "Pro Игры", 1995)

MPEG
НЕМЕДЛЕННО!
ПРОДОЛЖЕНИЕ

Последнее время ажиотаж освоения новых технологий пользователями PC достиг своего пика. Люди тратят огромные деньги на замену процессоров, графических плат, CD-ROM драйвов и т.п., часто без какой-либо конкретной цели. В воздухе витает атмосфера ожидания новых крутых игр и программных продуктов, которые будут созданы для нового hardware и иначе просто не заработают. Под этими опасениями есть некоторая база, однако когда я встретил человека, который купил Pentium 100 & Stealth 64 Video 4Mb PCI только для того, чтоб осилить новые игрушки и иметь возможность смотреть видео-ролики под Windows (.AVI, .MPEG) на полный экран, то невольно подумал о возможных альтернативах. Ведь даже Pentium и 500-долларовый акселератор не позволяют того, для чего предназначены новые платы семейства Reel Magic.

Карта ReelMagic выпускается компанией Sigma Design, известной своими разработками в области компрессии звука и видеоизображения. Это первая плата, которая стала поддерживать новый мультимедиа стандарт: FMV (Full Motion Video) для IBM PC совместимых компьютеров. Она может проигрывать видеоролики, записанные в формате MPEG, во весь экран с телевизионным качеством и со скоростью до 30 кадров в секунду! Благодаря RM вы получите возможность смотреть на вашем PC полнометражные видеофильмы (формат Digital Video CD & CD-i), причем в стерео и Dolby Surround, или играть в грандиозные новые игры, которые теперь больше похожи на классные голливудские боевики. Для этого достаточно 386SX компьютера со стандартной графической картой, имеющей feature коннектор (подойдет даже Trident с 256Kb) и односкоростного CD-Rom'а (рекомендуется 2X, без каких либо проблем работают модели семейства Sony, Mitsumi). RM представляет из себя 16-битную ISA плату с чипом аппаратной MPEG декомпрессии и 1Mb видеобуфером (поддерживает HiColor: 64K & 128K [тыс. цветов] с тем же Trident'ом!). Отмечу, что как самостоятельный видеоадаптер базовая модель не может работать. Для этого есть модификация RAVE (с интегрированным 1/2Mb SVGA). Мы опробовали Reel Magic с множеством графических карт (в т.ч. от Spider, Diamond, Trident, Cirrus Logic & Realtek) - проблем с совместимостью не обнаружили.

Reel Magic может продаваться в стандартном комплекте (вместе с дочерней звуковой 16-битной картой) или в версии Lite (без звука). Рекомендуем покупать Reel Magic Lite или Rave - т.к. родная звуковая карта в простых играх, как мы убедились, чаще всего совместима только с AdLib или стандартным SB режимом, что явно уступает возможным альтернативам от Gravis, Turtle Beach или Creative. К тому же всегда удобней иметь звуковой адаптер отдельно, и выбирать столь важный компонент вашей мультимедиа системы стоит особенно тщательно. Мы протестировали RM с Gravis Ultrasound, Turtle Beach Monte Carlo & Troopez и Creative SB16, дальше продолжать не стали, потому что проблем совместимости с другими звуковыми картами также не должно быть. Эффективней всего работал GUS MAX, который имеет прошитую MPEG Audio компрессию/декомпрессию звука.

Итак, Reel Magic дает нам все то, чем обладают игровые системы последнего поколения типа 3DO или CD-i, при этом он существенно расширяет профессиональные возможности любого мультимедийного компьютера. В ближайшее время ожидается большое количество игр для RM (только за последние месяцы было представлено более 20 наименований), в т.ч. скоро выйдут 11-th Hour (Virgin), Harvester (Merit), Phantasmagoria (Sierra), и уже есть много цифровых видеодисков (до сих пор не могу понять, почему смотря фильмы на экране компьютера я испытываю такую эйфорию). В итоге многие brand name компании (Dell, Compaq) стали комплектовать свои High-End системы платами RM. Цена уже стала довольно доступной и остается только один вопрос, а стоит ли ждать чего то еще? Hmm... Частично ответ на него вы найдете в наших материалах по поводу новых игровых карт для PC (Jaguar, 3DO & CD-i), или в статье про новые разработки компании Diamond (Viper Pro & Stealth 64 Video)...

Sigma Design также представляет всем отличную возможность для создания собственных представительных роликов и даже для работы над разнообразными мультимедиа приложениями, в т.ч. на профессиональном уровне. Новая плата RM Producer позволяет оцифровывать звук/видео и кодировать его в MPEG формат. Это 32-битная PCI плата идет в комплекте с хорошим программным обеспечением: Drastic Technologies Animation Commander 2.0, VTR Conroller, real-time Previewer, Adobe Premiere 4.0 Video Editing Software и Caligari TrueSpace 1.0 3D Graphics & Animation. Интернациональный стандарт для видео и цифровой аудио компрессии, MPEG позволяет добиваться сжатия с коэффициентом до 200:1, при этом сохраняя возможность full-screen, full-motion воспроизведения видео с CD-ROM'а (до 30 fps). Наконец-то появилась возможность (на этом ценовом уровне) монтажа MPEG. До сих пор сложные алгоритмы MPEG не позволяли эффективно монтировать в этом формате - приходилось делать все в аналоговом виде и затем уже кодировать ролик. В данном комплекте используется новый формат файлов, разрабо-

танный Microsoft: Editable MPEG. Он позволяет оцифровывать видео в реальном времени, хранить его на винчестере, и монтировать с помощью любого редактора, поддерживающего AVI формат. В результате появился инструмент, позволяющий разработку нового поколения мультимедиа продуктов, а если заглянуть дальше, то новая технология может затронуть видео и рекламный бизнес.

Reel Magic

Video Playback Specifications:
* MPEG Video Standard (ISO 11172)
* 128,000 Effective Colors in any mode
* Resolution: up to 1024x768 at 70Hz refresh, Resizeble from 16x16
(up to 1280x1024/60Hz for Reel Magic Rave)
* 30 frames per second (fps) (NTSC); 24 fps (PAL); 24 fps (FILM)
* Overlay: VGA & Full-Motion Colorkey
* CD-ROM Formats Supported: ISO 9660; CD-i (Green Book); Video CD (White Book). CD-ROM драйв должен поддерживать XA, Mode 2, Form 2.

Graphic Specifications (RAVE only):
* GUI Acceleration Chip: Trident TGUI9440AGi
* Features: Hardware BitBLT, line drawing, short stroke vector, rectangle fills, and text transfer; internal hardware cursor; color expansion modes; and 256 ROPs for 8/15/16-bit per pixel modes
* Video Memory: 1Mb or 2Mb DRAM
* Resolutions: 640x480 to 1280x1024 - 256 colors (up to 75Kz)16M colors at 800x600/56Hz; 64K at 1024x768/87 Hz

Audio Playback Specifications:
* MPEG Sound Standard (Layers I & II, 16-bit CD-quality audio)
* Sampling and Playback: 5kHz to 44.1kHz
* Frequency Response: 11Hz to 19.05 kHz (3dB)
* Signal to Noise: -70dB at 1kHz
* Total Harmonic Distortion: 0.15% at 1kHz
* Channel Separation: -85dB at 1kHz
* Sound Card Emulation (Standard Version): MPC Level 2, DSP Emulation for SB & AdLib (8-bit DOS, 16-bit Windows)

System Interface:
* Standard IBM 16-bit ISA Bus; VLB for RAVE
* Software selectable I/O Mapping & DMA Channel; Intelligent Interrupt Usage

CD-ROM Interface:
Multi CD for Sony, Panasonic/Matsushita, or IDE

Contents:
* 3.5 High-Density Installation Disk; User Guide
* Product Demonstration CD-ROM; Interactive MPEG Game
* All Cables

System Requirements:
* IBM PC 386/25 MHz
* 2Mb RAM & 2Mb of Free HDD Space
* VGA or SVGA Card with VESA feature connector; VGA Display
* CD-ROM Drive (150Kb/sec, MPC Level 1)
* MS DOS 5.0 or later; MS Windows 3.1 or later

CoProduser

Video Capture Performance:
* Compressed Data Format: MPEG-1
* Image Size & Frame Rate: NTSC 352x240 29.97Hz, PAL 352x288 25Hz
* Maximum Compressed Data Rate: 13.5 Mb/s

Audio Capture Performance:
* Compressed Data Format: MPEG-1, Layer 1 or 2
* Modes: Mono, Stereo, Joint-Stereo
* Sampling Frequency: 44.1 kHz
* Maximum Compressed Data Rate: 394 kbits/sec

Video Input/Output:
* Composite Video (RCA), S-Video (S-VHS)
* PAL/NTSC

Audio Performance:
* Sampling and Playback: 5kHz to 44.1kHz



* Frequency Response: 11Hz to 19.05 kHz (3dB)
* Signal to Noise (S/N): -70dB at 1kHz (not A weighted)
* Total Harmonic Distortion: 0.15% at 1kHz
* Channel Separation: -85dB at 1kHz

System Requirements:
* IBM PC Pentium (P5-90 and up recommended)
* 8Mb RAM (16Mb)
* 32-bit PCI Bus at 33MHz
* SCSI HDD with 112Mb of free space; MIN 500Mb for video file storage
* SVGA Graphic Card (16-bit or 24-bit)
* One free serial port (For Animation Commander)
* Reel Magic MPEG Playback Card
* MS-DOS 5.0 or higher; MS Windows 3.1 or later
* TV Monitor, Hi-End Speakers, Video Source (VTR, Camera, Betacam SP)

Александр Курило
По всем техническим вопросам, связанным с этой статьей вы можете обращаться 158-5386, 943-9293, 943-9290

ОБЪЕ
ЗВ

Мультимедиа ("много сред") – это современный способ представления информации, которая воспринимается человеком не только через традиционный зрительный канал, но и через слуховой. Именно так представлена информация в компьютерных играх. В последнее время компьютер, не оснащенный звуковой картой, стал уже редкостью. Качество компьютерной видео– и аудио– информации стремительно приближается к пределу возможностей человеческого восприятия. Когда–нибудь, и довольно скоро, перестанет увеличиваться разрешение экранов и их цветовые возможности, не будет расти частота дискретизации и разрядность звукового сигнала. Для видеоизображения предел восприятия человека колеблется около truecolor с высоким разрешением, а для звука – 44 кГц, 16 бит, стерео. Однако, человек имеет два уха и два глаза и обладает стереовосприятием, а это свойство используется пока далеко не полностью. В области видео сейчас много разрабатывается всевозможных стереосистем (см. специальную статью в этом номере), позволяющих получать объемное изображение. Конечно, для получения динамического стереоизображения с такой же скоростью, как и моно, требуется в два раза более мощный компьютер. Но это не беда, так как быстродействие компьютеров удваивается каждые полтора года. А впечатление, производимое стереоизображением, настолько сильное, что поиграв в стереоочках, просто не хочется возвращаться к этой же игре на плоском экране.

Уже несколько десятилетий человечество слушает стереофоническую музыку. Но все дело в том, что эффекта присутствия при традиционном воспроизведении стереозвука не возникает. Кажущийся источник звука перемещается между колонками, а это совсем не то, что хотелось бы услышать. Если же слушать музыку в наушниках, то источник звука перемещается внутрь головы, искажая пространственное восприятие. В действительности, мы гораздо более эффективно используем свою пару ушей. Любой человек может безошибочно определить направление источника звука и расстояние до него. Мы можем сказать, в каком помещении мы находимся, справа или слева пришел звук и, самое удивительное, – спереди или сзади, сверху или снизу.

Как же мы слышим и на какие характеристики звукового сигнала мы реагируем? Предположим, что источник звука находится справа, тогда амплитуда звука в правом ухе будет несколько больше, чем в левом, кроме того, звуковой сигнал "придет" в левое ухо с небольшим запаздыванием, на которое мы мгновенно отреагируем. По пути звук обрастет эхом, которое сообщит нам о характеристиках помещения и об удаленности источника звука. И, наконец, звук взаимо–

действует с нашей головой, как с акустическим резонатором, и этой информации нашему натренированному мозгу хватит для определения точного направления источника звука. Как можно заметить, параметров для анализа более чем достаточно и любые их крошечные изменения неумолимо регистрируются нашим мозгом, так как эта информация жизненно важна для человека, и он тысячелетиями тренировался распознавать ее. Воспроизвести звук так, чтобы человек поверил, что он не сидит в наушниках или перед колонками, а ходит по залу или в лесу, очень трудно.

Один из способов обмануть человека заключается в том, чтобы очень точно записать звуковые сигналы, поступающие на барабанные перепонки ушей, и при воспроизведении привнести как можно меньше искажений. Такой звук называется бинауральным ("для двух ушей"). При его записи одной из проблем является создание вокруг микрофонов резонатора, аналогичного голове человека. Такой резонатор называется "резиновой головой" и является довольно дорогостоящей частью оборудования на студиях, работающих с бинауральным звуком. Для того, чтобы слушать такой звук нужны либо хорошие наушники, либо колонки, находящиеся на строго заданном расстоянии.

МНЫЙ

УК

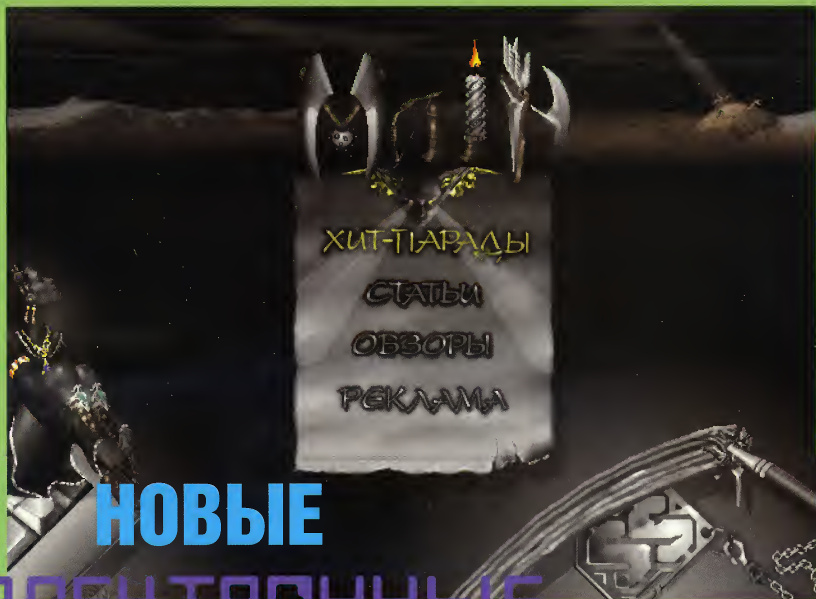
В компьютерных играх чаще всего не известно, где и когда будет воспроизведен звуковой эффект, поэтому для получения бинаурального звука не годится просто предварительная запись, а все те многочисленные параметры, о которых говорилось выше, необходимо рассчитывать и, желательно, в реальном времени.

В полном объеме эта задача совершенно непосильна даже для современных процессоров, но есть надежда, что в звуковые платы будут встраиваться средства аппаратной поддержки бинаурального звука. Какие-то зачатки такой поддержки уже есть в Gravis UltraSound и еще нескольких картах.

Если же предполагается использовать для формирования звука только основной процессор, то мы можем постепенно приближаться к созданию бинаурального звука по мере увеличения быстродействия компьютера. Фирмой Maddox Games разрабатывается пакет для работы со звуком, который учитывает громкость, временную задержку, эхо и другие специальные эффекты. При использовании наушников создается эффект присутствия. Этот пакет ориентирован на использование в динамических трехмерных играх.

Работа над бинауральным звуком будет продолжаться и, я думаю, уже недалек тот день, когда, надев шлем, любители компьютерных игр будут беспрепятственно уноситься в свои виртуальные миры, а программисты и схемотехники будут ломать головы над тем, как же точнее воспроизвести запах марсианских орхидей или мужественное рукопожатие киборга.

Дмитрий Солдатенков *



НОВЫЕ ЭЛЕКТРОННЫЕ ЖУРНАЛЫ

Как только берешь в руки свежий журнал, я имею в виду просто журнал – из бумаги с картинками и буковками, сталкиваешься с неразрешимым противоречием, которое, однако, мы все научились не замечать. Но разве это не странно, что из одних и тех же закорючек из типографской краски состоит и статья о музыке, и о валютном курсе, и о свежем фильме. На этой наивной вере в универсальное, как бы прозрачное средство сообщения – писаный текст, основывалась вся великая культура нескольких последних столетий, теперь неудержимо растворяющаяся на наших глазах. Стало понятно, что всякий язык пригоден исключительно для обсуждения проблем этого самого языка, что цели и средства связаны слишком тесно, чтобы имело смысл говорить об универсальном средстве или цели. Я это все к тому говорю, что вполне естественно, как только появляется какое–то новое средство (в смысле "медия"), то прежде всего с его помощью фанатики этой новой медии начинают обсуждать ее же проблемы. Когда Internet еще не был всеамериканской ударной стройкой "суперхайвэя", большая часть сообщений, ползавших по этому стихийному проселку, касалась проблем сетевых коммуникаций, в крайнем случае компьютерной техники. Это теперь там мирно сосуществуют кулинарные рецепты, поэтические тексты и инструкции по пользованию аквалангом. Поэтому вполне объяснимо, что журналы на CD или на дискетах, или просто мирно лежащие на какой–нибудь BBS посвящены в основном компьютерным играм или программированию, а если и пытаются быть журналами вообще, то все равно оказываются подозрительно похожими на болгарский компакт с пиратскими программами с добавленной ко всему этому более или менее удачной графической гипертекстовой оболочкой. Или, что более прилично, на CD с shareware и demo–версиями программ. Таково, например, отечественное издание Аурамедиа. Главный редактор – Михаил Вахтеров. Первый CD–выпуск появился весной 1995 года. За этот год пока вышел один номер, второй все еще готовится. Также со дня выпуска первого номера Sivers Book of Games magazine, распространяемого по сети FidoNet, до следующего издания на CD, вероятно, придется не одну пару электронных перчаток износить. Но это, по–видимому, нормальный темп для CD–журналов в родном отечестве: Media Group еще когда заявила, что сделает самый лучший русский журнал "CD и играй", но кроме очередной оболочки, для примера наполненной на пятьдесят процентов, мы так ничего и не видели. Кстати, предполагаемый сервис, что у этой оболочки, что и у других не назовешь дружелюбным, на вопрос "а если я отсюда захочу попасть прямо туда" следует родной ответ "а зачем?".

А между тем за границей на смену скучным CD–сундукам, где навалено что придется, уже приходят нормальные журналы, вроде немецкого "Medio", заполненные самой разной информацией, а свои 600 мегабайт, занимающие не "тремя тысячами полезных утилит, игр и картинок", а использующие их для того, чтобы уместить аудио, видео и фотоиллюстрации к статьям. Да и интерфейс вполне интуитивный: если это статья про последний фильм с Шарон Стоун, то, щелкнув по маленькой фотографии в тексте, вполне логично ожидать, что та появится в полный рост, а если щелкнуть мышкой на кадре из фильма – покажут видеофрагмент. И самое главное – эти журналы выходят регулярно и часто. Нет, я понимаю, что еженедельный или ежемесячный выпуск оригинального CD может оказаться дороговатым для начинающих, да ведь еще нужно найти чем его заполнить, но иначе журнал превращается не то в альманах, не то в па–

Scene Side

Copyright 1995 Scene Side Team

Full Throttle

Легкое приключение
от Lucas Arts
(4 Pictures. Press SPACE for next)

Название: Full Throttle
Фирма: Lucas Arts
Тип: приключения
Размер: 1 CD
Графика: VGA

Вот оно! Full Throttle – легкое приключение в стиле тяжелого рока от Lucas Arts (мы писали о нем в 4-м номере) появилось на полках магазинов всего мира. Не пропустите эту игру! Это действительно шедевр. К сожалению, хотя Вы и сможете посмотреть на картинки из игры, не в моих силах передать Вам ощущение от музыки с компакт-диска и саму динамическую атмосферу игры, которые просто незабываемы.

мятник идее издавать журнал. Но может быть все дело не в пресловутой мультимедийности, а именно в этой регулярности, создающей определенный ритм, который и есть то. что потребляют в первую очередь все пожиратели газет, журналов и телепередач. Ведь человек, покупающий каждый раз одну и ту же газету, читает в ней почти то же самое, что есть в десятке других, но сложная система ритмов: от периодичности выхода до ритмического рисунка фраз или темпа перелистывания, связанного с форматом и размещением заголовков – вот что привязывает его силой привычки к одной определенной газете.

И у нас уже есть электронные журналы, которые обладают этим качеством – они живут, они узнаваемы, похожи на себя, их употребляют в свежем виде, а потом выбрасывают – как и должно быть с журналами. Хотя бы Scene Side, который делают 2NB, Ren и Dreamwalker (нормальные в компьютерном сообществе имена). Журнал маленький, распространяется через BBS в виде архива, умещающегося на одну дискету 1.44 Мб, в нем есть музыка, небольшие описания игр с картинками, рейтинги игр и фирм и немного редакционных материалов.

Если вернуться к проблеме соответствия темы журнала способу описания, то и Pro Игры просто обязан со временем стать электронным, все о чем в нем пишется должно жужжать, летать и нападать на читателя. Но вот будет ли это CD–журнал – это вопрос. Неужели мне скоро придется время от времени выносить на помойку стопку компактов (в том числе и бесплатных, заполненных рекламой, которые мне будут класть в почтовый ящик насильно) точно так же, как теперь я регулярно избавляюсь от макулатуры. Или все–таки журнал сможет проходить весь свой жизненный путь: от редакции до помойки (или скажем изящнее – архива), никуда физически не перемещаясь. Надеюсь, что так. Да, путешествовать по сети по телефонной линии на скорости 14400 не такое уж удовольствие. Но придет же, черт возьми, оптоволокно в каждый дом! Ну, или в некоторые... Вообщем, я верю, что у журналов на CD большое будущее – им скоро суждено стать славным прошлым электронных–мультимедийных–гипертекстовых–интерактивных–журналов–в–сети.

Сергей Гурко

Упомянутые в статье журналы вы можете найти:

Scene Side – BBS 8–095–913–96–41
Fidonet 2:5020/323.123

Аурамедиа – 105058, Москва, Окружной пр.,19,
Попурри, тел.105058

Sivers Book of Games magazine – тел. 331–65–12

Scene Side

Copyright 1995 Scene Side Team

BEST GAME

Descent	619
Galactic Civilizations	422
Dark Forces	376
Terminal Velocity	353
Civilization	336

Топ

Топ бестселлеров для ПК

Dark Forces	LucasArts
Myst	Broderbund Software
D!Zone Collector's Edition	WizardWorks
SimCity 2000	Maxis
Descent	Interplay
Flight Simulator	Microsoft
Doom II	id Software
Ultimate Game Collection	Encore
The 7th Guest	Virgin Interactive
NASCAR Racing	Virgin Interactive

Топ edutainment для ПК

Disney's Animated StoryBook: The Lion King	Disney Interactive
The Aladdin Activity Center	Disney Interactive
Where in the World is Carmen Sandiego?	Broderbund Software
Mavis Beacon Teaches Typing	Mindscape
Oregon Trail II	MECC
Reader Rabbit 1 Deluxe	The Learning Company
The Oregon Trail	MECC
Math Blaster: In Search of Spot	Davidson
3 Ft. 6 Pak	Sirius Publishing
Magic School Bus Explores the Human Body	Microsoft

Топ edutainment для Мака

Kid Pix Studio	Broderbund Software
The Aladdin Activity Center	Disney Interactive
Where in the World is Carmen Sandiego?	Broderbund Software
Mario Teaches Typing	Interplay
Mavis Beacon Teaches Typing	Mindscape
KidsTime Deluxe	Great Wave Software
The Oregon Trail	MECC
Reader Rabbit 1	The Learning Company
Where in the USA is Carmen Sandiego?	Broderbund Software
New Math Blaster Plus	Davidson

Топ бестселлеров для Мака

Myst	Broderbund Software
Wolfenstein 3D	Interplay
Marathon	Bungie
SimCity 2000	Maxis
Chessmaster 3000	Mindscape

Топ основан на материалах журнала Home PC и агенства PC Data

ПОДПИСКА НА ИЗДАНИЯ

МИР ПК стоимость годовой подписки на 10 номеров, начиная с любого номера **$25.20**

СЕТИ стоимость годовой подписки на 10 номеров, начиная с любого номера **$17.50**

PROИГРЫ стоимость годовой подписки на 10 номеров, начиная с любого номера **$12.00**

При подписке на 3 издания подписчику предоставляется **скидка 30%**
Скидки действуют только на территории России

$38.30

ОТРЕЗНАЯ КАРТОЧКА

P 3'95 ПОДПИСКА

МИР ПК	☐	с 95	№	☐
СЕТИ	☐	с 95	№	☐
PROИГРЫ	☐	с 95	№	☐

Пожалуйста, заполните отрезную карточку, зачеркните квадраты, соответствующие изданиям, на которые Вы хотите подписаться,укажите год и номер издания, начиная с которого Вы хотите получать отмеченные издания, и вышлите карточку по адресу: **Россия 129223 Москва, Проспект Мира, Всероссийский Выставочный Центр, ПОК, ООО "АНТОНЮК–Консалтинг"** вместе с квитанцией почтового перевода на соответствующую сумму. Оплата подписки производится почтовым переводом в рублях по текущему курсу на день оплаты на **р/с № 5467405 в отделении Мосбизнесбанка при ВВЦ, МФО 201285.** Для иногородних подписчиков: **РКЦ ГУ ЦБ РФ г.Москвы, МФО 201791, кор. счет 474161400**

Пожалуйста, заполните печатными буквами:

Ф.И.О. (полностью)________________________________

____

ФИРМА____________________________________

ДОЛЖНОСТЬ________________________________

АДРЕС (страна, индекс, нас. пункт, область, улица, дом/корп./кв.)

____

____

____

____

ТЕЛЕФОН (____)________________

ФАКС (____)________________

Являюсь подписчиком с 19____ года

пользователей персональных на русском языке!

Грег Харвей
"Excel 5.0 для "Чайников"



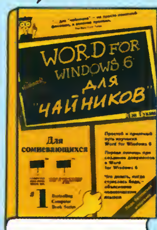
Энди Ратбон
"Windows 3.1 для "Чайников"



Дэн Гукин, Энди Ратбон
"ПК для "Чайников"



Дэн Гукин
"Word for Windows 6 для "Чайников"



Брайан Ливингстон
"Секреты Windows 3.1"



Джон М. Гудмэн
"Секреты Жесткого Диска"



Джон Кофельд
"Fox Pro 2.6 для "Чайников"

